Nintendo Wii U · 3DS · 2DS · eShop · Retro

04/16 · Ausgabe 228 · € 4,90

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GRÖSSTES NINTENDO-MAGAZIN · WWW.N-ZONE.DE

4 194373 904907 04

Österreich € 5,50; Schweiz sfr 8,20; Benelux € 5,80; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 6,40

POKÉMON TEKKEN

Großer Test: Endlich treten die Taschenmonster auch auf der Wii U zum Duell an!

ZELDA TWILIGHT PRINCESS HD

Auf 16 Seiten: Test und Tipps zur HD-Neuauflage für Wii U

POKÉMON SONNE/MOND

Alle Infos zu den neuen 3DS-Spielen!

HYRULE WARRIORS LEGENDS

3DS-Action ausführlich gespielt!

N-ZONE

DEINE DIGITALE AUSGABE ÜBERALL DABEI!

N-ZONE begleitet dich jetzt überall – egal, ob auf Tablet, Smartphone, KindleFire oder im Browser. N-ZONE ist jetzt immer dabei.

Available on the App Store

Google play

amazon apps Available on kindle fire

1x anmelden – auf allen Plattformen lesen!

epaper.computec.de

Oder einfach den QR-Code scannen bzw. im Store unter „N-ZONE" suchen.

Digital-und-Print-Kombiabonnements der N-ZONE gibt's auf shop.n-zone.de.
N-ZONE und alle digitalen Magazine auch im iKiosk, OnlineKiosk und im Pressekatalog erhältlich.

computec MEDIA

HERZLICH WILLKOMMEN, liebe Nintendo-Fans!

Den Wunsch, mit Pikachu, Glurak und Co. auf einer Nintendo-Heimkonsole in den Ring zu steigen und die Pokémon dabei selbst steuern zu können, hegen Fans der Spiele wahrscheinlich fast schon so lange wie es die Taschenmonster überhaupt gibt. *Pokémon Tekken* für Wii U lässt diesen Wunsch nun endlich Wirklichkeit werden und verleiht euch die direkte Kontrolle über euren Poké-Kämpfer! In unserem ausführlichen Test stellen wir den *Pokémon*-Prügler auf die Probe und erläutern, wieso das Duell auf der Wii U zwar richtig viel Spaß macht, aber dennoch Verbesserungsbedarf aufweist. Damit nicht genug, haben wir zudem die ersten spannenden Neuigkeiten zu den frisch angekündigten neuen Hauptspielen *Pokémon Sonne & Mond* in petto. Aber auch *Zelda*-Fans werden in dieser Ausgabe richtig verwöhnt. Da wäre zunächst eine Vorschau zu *Hyrule Warriors: Legends*, das wir bereits Probe spielen konnten. Außerdem findet ihr einen Test zu *Zelda: Twilight Princess HD* im Heft sowie auf satten zwölf Seiten hilfreiche Tipps zu den Fundorten aller Herzteile, Geisterseelen, Insekten und der ersten Hälfte der Stempel!

Zu den weiteren Highlights der aktuellen N-ZONE zählt ein Vorschau-Special zu kommenden Indie-Hits für den Nintendo eShop, die sich für Wii U und 3DS in Entwicklung befinden und die ihr euch unbedingt vormerken solltet. Sportlich wird es derweil bei *Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: Rio 2016* für 3DS, das wir kurz vor Redaktionsschluss von Nintendo für eine Anspiel-Session zur Verfügung gestellt bekamen.

Im hinteren Heftdrittel befassen wir uns in der Reportage „Der steinige Weg zum Game Designer“ mit dem Beruf des Game Designers und klären unter anderem, welche Möglichkeiten man in Deutschland eigentlich hat, um Spieleentwickler zu werden. Retro-Fans erfahren in einem großen Feature, wie *Street Fighter 2* zu seinem Ruhm gelangte, und in unserer Community-Rubrik findet ihr neben den üblichen Leserzuschriften und zahlreichen Aktionen diesmal zwei tolle Gewinnspiele zu *Pokémon Tekken* und *Mega Man Legacy Collection*. Und zu guter Letzt wäre da noch der praktische Pocket-Almanach rund um das Thema Amiibo, den ihr mit dem Kauf der Print-Ausgabe als tolles Goodie dazubekommt!

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe wünscht

Euer N-ZONE-Team!

POKÉMON TEKKEN (Test)

Seite 30

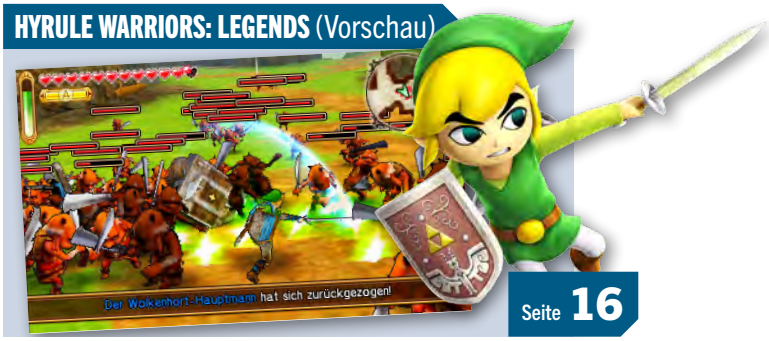
Jetzt wird’s ernst: Wir unterziehen das *Pokémon*-Prügelspiel dem Test.

ZELDA: TWILIGHT PRINCESS HD (Test + Tipps)

Seite 36 + 76

Dank unserem Test und den Tipps bleibt keine Frage zum HD-*Zelda* offen.

HYRULE WARRIORS: LEGENDS (Vorschau)



Seite 16

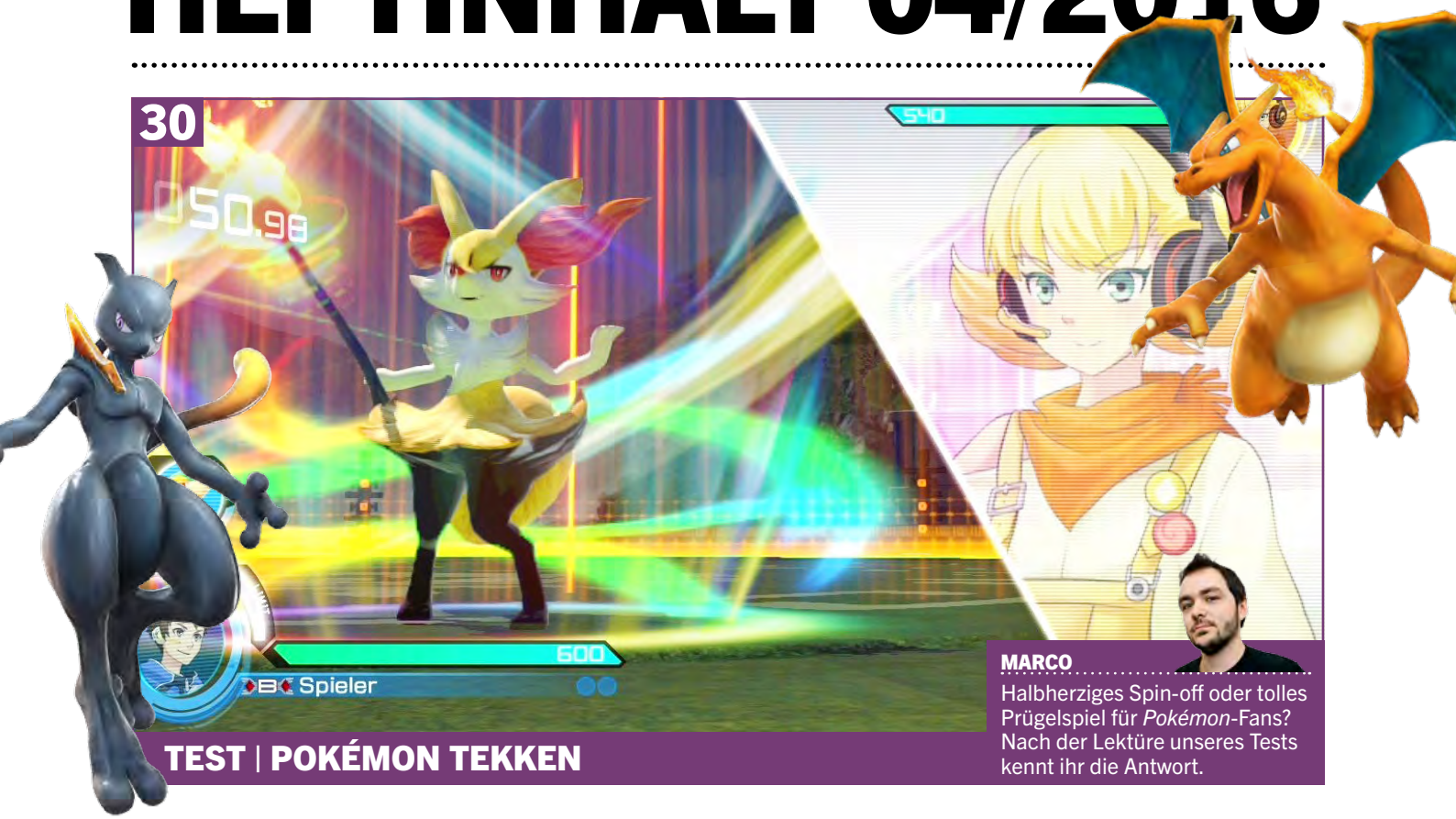
Macht die *Zelda*-Action auch auf dem 3DS Laune? Wir haben’s ausprobiert!

ZAHLEN & FAKTEN

- **Nintendo Direct vs. N-ZONE:**
  Irgendwie hat Big N ein Händchen dafür, die Termine für seine Nintendo-Direct-Präsentationen regelmäßig so zu wählen, dass sie für unseren Redaktionsschluss furchtbar ungünstig liegen. Das geht schon so weit, dass dieser Umstand bei uns in der Redaktion zum Running Gag mutiert ist. Dieses Mal hat Nintendo allerdings den Vogel abgeschossen, denn die Direct am 3. März hätte nur wenige Stunden nach unserer Deadline stattfinden sollen. Das konnten wir natürlich nicht auf uns sitzen lassen und haben prompt einen Aufschub bei unserer Druckerei herausgehandelt und eine Nachtschicht eingelegt, um die Ankündigungen doch noch ins Heft zu quetschen!
- **Test, den jeder machen wollte:**
  Wer regelmäßig in der N-ZONE schmökert, weiß: Unsere Redaktion beherbergt viele *Zelda*-Fans. Entsprechend ist es wenig verwunderlich, dass der Test zu *Zelda: Twilight Princess HD* die meisten Interessenten hatte. Für Duelle in *Pokémon Tekken* fanden sich aber auch zahlreiche Teilnehmer.

DAS TEAM

HEFTINHALT 04/2016



TEST | POKÉMON TEKKEN

MARCO

Halbherziges Spin-off oder tolles Prügelspiel für *Pokémon*-Fans? Nach der Lektüre unseres Tests kennt ihr die Antwort.

START

Editorial 03
Heftinhalt 04
Magazin 06

VORSCHAU

Most Wanted & Charts 12
Nintendo eShop – Die Indie-Hits von morgen 18

3DS

Hyrule Warriors: Legends 16
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: Rio 2016 14
Volgarr the Viking (eShop) 23

Wii U

Assault Android Cactus (eShop) 22
Aztez (eShop) 23
Cryamore (eShop) 19
Earthlock: Festival of Magic (eShop) 21
Heart Forth, Alicia (eShop) 18
Kerbal Space Program (eShop) 20
Shiness: The Lightning Kingdom (eShop) ... 22
Volgarr the Viking (eShop) 23

TEST

Das Team 25
Meinungsmache 26
Release-Termine 28
So testen wir 24
Top-Spiele 46

Wii U

6180 The Moon (eShop) 61
Inside my Radio (eShop) 61
Nachspiel: Super Smash Bros. DLC-Kämpfer Corrin & Bayonetta 44
Oddworld: New 'n' Tasty (eShop) 59
Pokémon Tekken 30
Super Mario Galaxy (VC) 56
Space Hulk (eShop) 60
The Legend of Zelda: Twilight Princess HD ..36

3DS

Alphadia (eShop) 60
Mega Man Legacy Collection (eShop) 58
Nachspiel: Super Smash Bros. DLC-Kämpfer Corrin & Bayonetta 44
Pokémon Rot, Blau und Gelb (VC) 54
Project X Zone 2 42
Return to PopoloCrois: A Story of Seasons Fairytale 40
Sadame (eShop) 57

ONLINE

Nintendo eShop 54

REPORTAGE & SPECIAL

Der steinige Weg zum Game Designer 62

RETRO

N-ZONE-Zeitreise 74
Street Fighter 2 68

SERVICE

Tipps & Tricks – Zelda: Twilight Princess HD
– Fundorte der Herzteile 76
– Fundorte der Geisterseelen 80
– Fundorte der goldenen Insekten 84
– Fundorte der Stempel, Teil 1 86

COMMUNITY

Interaktiv 88
Leserbriefe 92

FINALE

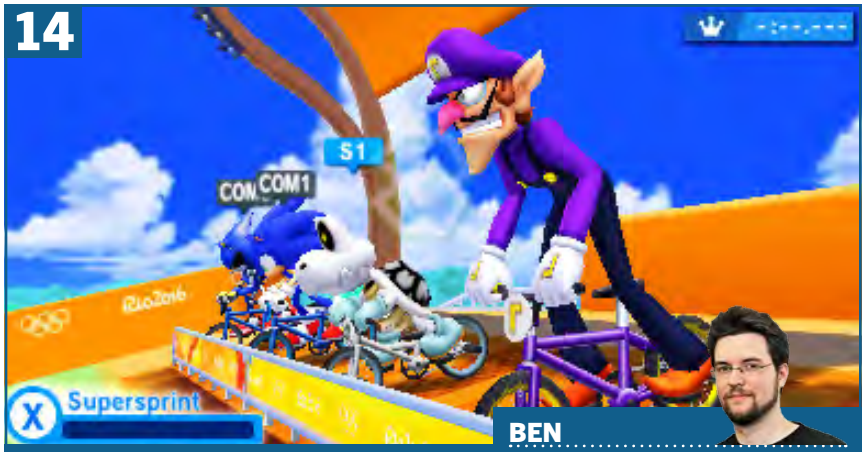
Heftvorschau 98
Impressum 98
Kolumne 96

36

TEST | THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS HD

LUKAS

Wir haben für unseren Test jeden Winkel von *Twilight Princess HD* erkundet und verraten, wie gut die *Zelda*-Neuauflage ist.



14

VORSCHAU | MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN: RIO 2016

BEN

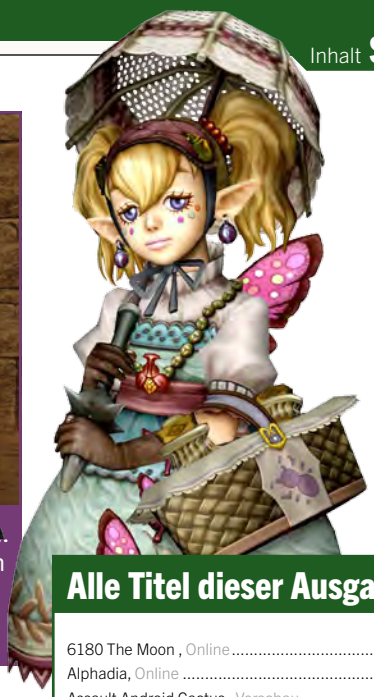
Alle paar Jahre treffen sich Mario, Sonic und deren Freunde zum sportlichen Wettkampf. Diesmal verschlägt es die Bande nach Rio.

68

RETRO | STREET FIGHTER 2

VIKTOR

1991 verpasste *Street Fighter 2* dem Beat-'em-Up-Genre quasi im Alleingang einen dicken Schub. Was machte es so besonders?



Alle Titel dieser Ausgabe

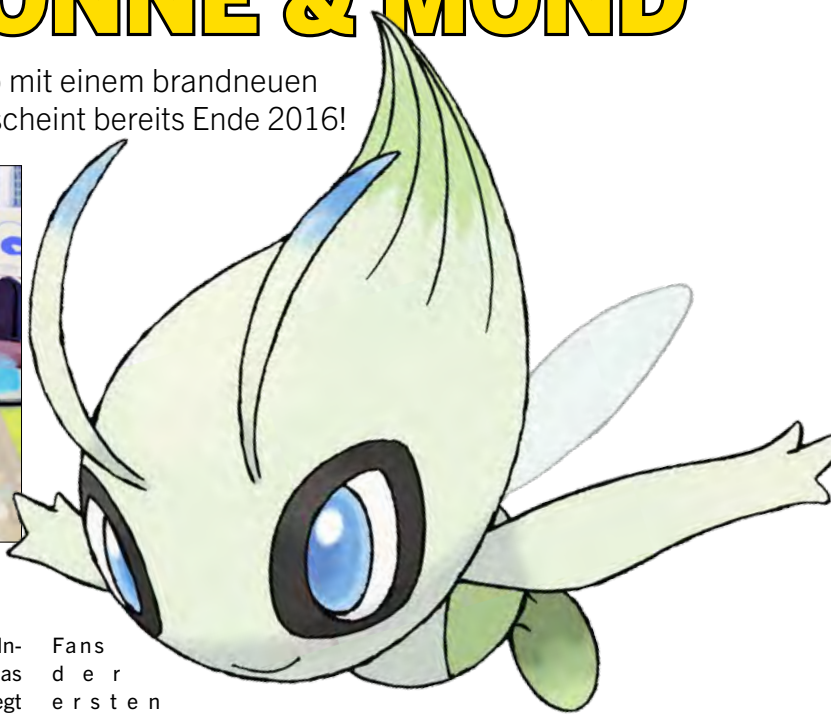
6180 The Moon , Online 61
Alphadia, Online 60
Assault Android Cactus , Vorschau 22
Aztez, Vorschau 23
Cryamore, Vorschau 19
Disney Art Academy, Start 09
Dragon Quest VII, Start 07
Earthlock: Festival of Magic, Vorschau 21
Etrian Odyssey 5, Start 09
Fire Emblem Fates, Start 07
Heart Forth, Alicia, Vorschau 18
Hyrule Warriors: Legends, Vorschau 16
Inside my Radio, Online 61
Kerbal Space Programm, Vorschau 20
Kirby: Planet Robobot, Start 07
Lost Reavers, Start 07
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: Rio 2016, Start/Vorschau 07/14
Mega Man Legacy Collection, Online 58
Metroid Prime: Federation Force, Start 07
Monster Hunter Generations, Start 07
Oddworld: New 'n' Tasty, Online 59
Paper Mario: Color Splash, Start 07
Pokémon Rot, Blau und Gelb, Online 54
Pokémon Sonne & Mond, Start 06
Pokémon Tekken, Test 30
Project X Zone 2, Test 42
Return to PopoloCrois: A Story of Seasons Fairytale, Test 40
Sadame, Online 57
Shiness: The Lightning Kingdom, Vorschau 22
Space Hulk, Online 60
Splatoon, Start 07
Star Fox Guard, Start 07
Star Fox Zero, Start 07
Street Fighter, Retro 72
Street Fighter 2, Retro 68
Street Fighter 3: New Generation, Retro 72
Street Fighter 4, Retro 72
Street Fighter 5, Retro 72
Street Fighter Alpha, Retro 72
Streets of Rage II, Start 08
Super Smash Bros. für Wii U/3DS, Test 44
Super Mario Galaxy, Online 56
Super Mario Maker, Start 07
The Legend of Zelda (Wii U), Start 11
The Legend of Zelda: Tokyo Mirage Sessions #FE, Start 07
Twilight Princess HD, Test/Service 36/76
Volgarr the Viking , Vorschau 23
Yo-kai Watch, Start 07

Was gibt es Neues in der Welt der Videospiele? Auf diesen Seiten halten wir euch Monat für Monat mit den interessantesten und wichtigsten Neuigkeiten auf dem Laufenden.

POKEMON SONNE & MOND

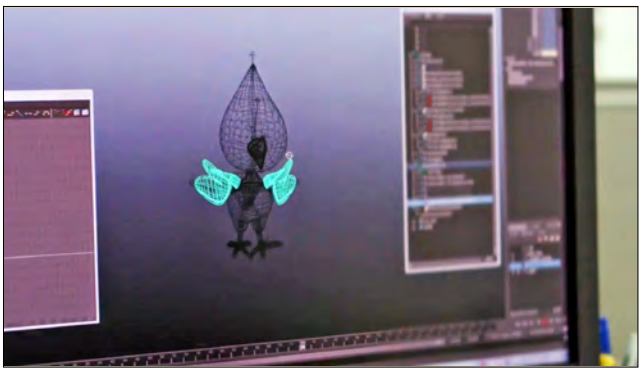
3DS 20 Jahre Pokémon – das feiert Nintendo mit einem brandneuen Abenteuer für die Taschenmonster. Und es erscheint bereits Ende 2016!

Dieses Bild eines Markplatzes lässt bereits auf eine 3D-Grafik wie im Vorgänger *X und Y* schließen. Ob der Junge rechts wohl einer der neuen Protagonisten ist?



Das war ein großartiger Start in den neuen Monat: Im Rahmen einer fünfminütigen Nintendo-Direct hat der japanische Spielekonzern am 26. Februar die neue Generation der *Pokémon*-Hauptreihe angekündigt. Nach Farben, Metallen, Edelsteinen und Buchstaben folgen nun auch noch Himmelskörper als Namensgeber. Wie man sich jedoch denken kann, können in diesen wenigen Minuten nicht allzu viele Details genannt werden. Viel mehr als die Titel, Logos und kleine Details wurden in dem Video mit Tsunekazu Ishihara, dem Präsidenten des Nintendo-Teilunternehmens The Pokémon Company nicht verraten. Doch wer jetzt enttäuscht ist, kennt die Fangemeinde schlecht. Innerhalb kürzester Zeit wurde das Video in seine Einzelteile zerlegt und jeder Frame auf mögliche Zusatzinfos geprüft. Und das mit Erfolg! Bilder eines ersten möglichen neuen Vogel-Pokémon sind aufgetaucht, dazu gesellten sich noch einige Konzeptzeichnungen von Vehikeln, die wohl im neuen Teil Anwendung finden werden, und ebenso Bilder von möglichen neuen Orten und Gebäuden im Game. Natürlich ist das ziemlich schwammig, aber ein paar konkrete Infos hat Ishihara ja dann doch gegeben. Das Spiel wird in neun Sprachen verfügbar sein, zum ersten Mal auch in vereinfachtem und traditionellem Chinesisch. Für die Fans der ersten Stunde gab er dann noch ein weiteres Schmankerl preis: Die am folgenden Tag erschienenen Virtual-Console-Spiele *Pokémon Rot*, *Blau* und *Gelb* – ausführlich getestet in unserem Downloadbereich – sind kompatibel mit der Lagersystem-Software *Pokémon Bank*. Das mag unspektakulär klingen, ist aber ziemlich praktisch. Alle, die sich wieder Zeit für die alten Games der Reihe nehmen, verschwenden diese nämlich nicht. Mit *Pokémon Bank* können die liebevoll trainierten Tierchen aus *Rot*, *Blau* und *Gelb* am Ende des Jahres einfach in die neuen Editionen *Sonne* und *Mond* übertragen werden. Sollte dieses Feature gleich zu Beginn der neuen Games verfügbar sein, könnte das ein Kaufgrund für die alten Hasen unter den Pokémonfans sein. Wer nicht auf die modernen Pocketmonster steht, darf sich einfach seine Lieblinge der ersten Generation holen und das Spiel mit diesen genießen. Bis dahin können wir jedoch nur abwarten und rätseln, was die schlauen Köpfe der Pokémon Company bis zum Ende des Jahres vom lange ersehnten neuen Teil der Reihe noch preisgeben.

All inclusive für eure kleinen Kampftierchen: Wie in den meisten Generationen erhalten auch diesmal die Pokémon-Center einen neuen Anstrich.



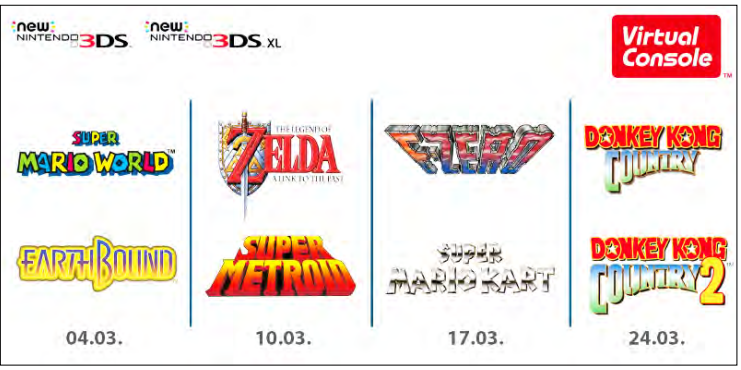
Unbekanntes Flugobjekt gesichtet: So könnten die Umrisse eines neuen Vogelpokémon aussehen. Wir sind so was von gespannt auf die neuen Taschenmonster!

Nintendo Direct 3.3.2016

Alles neu macht der Sommer: Diese Nintendo-Direct-Ausgabe lohnte sich vor allem für 3DS-Jünger.

Star Fox Guard **war lange Zeit ein echtes Mysterium und liegt der ersten Druckauflage von *Star Fox Zero* bei, ist aber natürlich auch separat erhältlich.**

Kirby-Bots, roll out! Im Juni wird Kirby mit einem neuen Jump & Run auf 3DS für viel Spielspaß sorgen. Dafür nimmt er sogar in einem Mech Platz.



Wenn ihr diese Zeilen lest, habt ihr mindestens schon auf die Hälfte der angekündigten SNES-Spiele für 3DS Zugriff. Das wird vielleicht eine Teststrecke …

Was für ein Paukenschlag: Nur wenige Tage nach einer speziell auf *Pokémon* zugeschnittenen Nintendo Direct (siehe linke Seite), überraschte Big N die Fans mit einer weiteren Ausgabe seines beliebten News-Formats. Recht spät, um 23 Uhr mitteleuropäischer Standardzeit, plauderten unter anderem Satoru Shibata und Shigeru Miyamoto knappe 42 Minuten über das kommende Spieleprogramm vom Frühjahr und Sommer 2016. Mit *Star Fox Zero* startete man sofort rasant durch und präsentierte jede Menge neues Gameplay vom Science-Fiction-Kracher. Besonders hervorgehoben wurde die Tatsache, dass *Star Fox Zero* während des Spielens mit sehr vielen Alternativrouten ausgestattet sein wird – ein deutlicher Verweis auf Lylat Wars, wie Miyamoto selbst erwähnte. Zur allgemeinen Überraschung wurde nun auch das Geheimnis von *Project Guard* gelüftet: Mit *Star Fox Guard* liegt der ersten Fassung von *Star Fox Zero* eine Art Tower Defense bei, in der man die Abwehrtürme in einem zu verteidigenden Gebiet nicht nur selbst platzieren, sondern auch steuern darf. Beide Spiele werden ab dem 22. April im Laden stehen.

Punkt Nummer 3 auf der Liste beschäftigte sich mit Nintendos wohl erfolgreichstem Spiel aus dem vergangenen Jahr: *Splatoon*. Bereits seit dem 9. März 2016 steht ein frisches Update zur Verfügung, welches sowohl die Spielerzuweisung im Rangkampf als auch einige Ausrüstungseffekte überarbeitet. Weiterhin wird es in Zukunft noch Waffenset-Empfehlungen geben, die bereits zur Verfügung stehende Waffen mit anderen Sekundärwaffen kombiniert.

Im Anschluss beanspruchte die Wii-U-Version von *Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: Rio 2016* einige Minuten der Präsentation für sich. Von einer besseren Technik und einem späteren Release-Termin – der Startschuss fällt am 24. Juni 2016 – unterscheidet sich das Spiel bislang aber kaum von der 3DS-Version, zu der ihr eine Vorschau auf Seite 14 findet.

Weiter geht's mit Update Nummer 2: Auch *Super Mario Maker* wurde bereits am 9. März um neue Gegenstände und Funktionen erweitert. Darunter etwa besonders nützliche Items wie ein Schlüssel samt dazugehöriger Türe, was dem Leveldesigner in euch völlig neue Möglichkeiten offenbart.

Neuer Name, gleiches Spiel: Das Crossover-RPG *Shin Megami Tensei X Fire Emblem* wird in Europa unter dem Namen *Tokyo Mirage Sessions #FE* auf den Markt kommen. Für das richtige Feeling, wie Satoru Shibata erläuterte, will man die japanische Sprachausgabe beibehalten und stattdessen englische Untertitel anbieten. War das japanische RPG schon bunt, wurde es im Anschluss noch farbenfroher. Noch in diesem Jahr wird ein neues *Paper Mario* mit dem Untertitel *Color Splash* für Wii U erscheinen, in dem es Mario auf eine Urlaubsinsel verschlägt, die allerdings nach und nach an Farbe verliert.

Der Sammelwahn geht weiter: Ab dem 18. März sind sowohl neue *Animal Crossing*-Karten als auch Amiibo-Figuren von R.O.B., Ryu, Roy, Nepp und Schlepp, Melinda, Käpten sowie Olli erhältlich. Weitere Helden erwarten euch in *Hyrule Warriors: Legends* auf dem 3DS – blättert für unsere Spieleindrücke schnell weiter auf Seite 16!

Am 29. April bekommen die Pokémon auch in Europa endlich Konkurrenz durch *Yo-Kai Watch*, das in Japan schon seit einigen Jahren durch Millionenverkäufe auf sich aufmerksam macht. Nur einen Tag davor veröffentlicht Bandai Namco das Koop-Abenteuer *Lost Reavers* exklusiv im eShop der Wii U. Für eher negative Schlagzeilen sorgte bislang *Metroid Prime: Federation Force*, zu dem es neues Material zu sehen gab. Erscheinungszeitraum: Sommer 2016. Zum Glück bekam Nintendo schon kurz darauf mit phänomenalen Neuigkeiten wieder die Kurve: die Virtual Console des New 3DS wird endlich um SNES-Spiele bereichert! Ebenfalls für 3DS erscheinen *Monster Hunter Generations* (Sommer 2016) und *Dragon Quest VII* (2016). Wer nicht so lange auf neue Kost warten will, wird am 20. Mai mit *Fire Emblem Fates* oder am 10. Juni mit *Kirby: Planet Robobot* glücklich. Handheld-Besitzer erwartet also ein starker Sommer!

N-ZONE-STECKBRIEF #07

Wider den Mainstream: An dieser Stelle präsentieren wir Nintendo-Helden abseits des Rampenlichts, die trotzdem die Aufmerksamkeit der Fans verdient haben.

NAME:
Kwirk

ERSTER AUFTRITT:
Kwirk (Game Boy, 1991)

PROMINENTESTER AUFTRITT:
Kwirk (Game Boy, 1991)

BESONDERE EIGENSCHAFTEN:
Cool aussehen und Türblöcke durch die Gegend schieben.

KURZBIOGRAFIE:
Nintendos Game Boy etablierte sich schon sehr kurz nach seinem Erscheinen als DAS Unterhaltungsgerät für zwischendurch. Anspruchsvolle Knobel-Games durften da natürlich nicht fehlen. Mit *Kwirk* hatte der japanische Entwickler Atlus im Jahr 1991 genau so ein Spiel am Start. Prinzipiell geht es in jedem der insgesamt 40 Levels (sämtliche Spielmodi mit einbezogen) darum, zur Treppe des nächsten Stockwerks zu gelangen. Dummerweise führt euch der Weg dorthin durch extrem komplizierte Labyrinthe voller Drehtüren, Abzweigungen und verschiebbarer Blöcke. Letztere müsst ihr oftmals dazu nutzen, um Objekte verschwinden zu lassen, die euren Marsch Richtung Treppe versperren. Und lasst euch an dieser Stelle gesagt sein: Kwirk wurde schon sehr früh unmenschlich schwer! So unmenschlich, dass sich die Entwickler dazu entschieden haben, alle Levels von Beginn an zugänglich zu machen.

TRIVIA: Kwirk ist nicht die einzige Figur in Gemüsegestalt. Neben seiner Tomatenfreundin Tammy könnt ihr auch noch Curly Carrot, Eddie Eggplant, Sass the Squash und Pete the Pepper treffen. Einfach A-MAZE-ING!

STREETS OF RAGE AUF VINYL

3DS Der Sound des Prügelspiels kehrt auf Schallplatte zurück.

Den legendären Soundtrack von *Streets of Rage II* gibt es bald auf Vinyl gepresst zu kaufen. Das Beat 'em Up erschien in Europa erstmals 1993 für den Sega Mega Drive und später auch für Nintendo 3DS. Komponist Yuzo Koshiro erntete in den Neunzigern viel Lob für den grandiosen Soundtrack und stellte für die Neuauflage seine Original-Musikdateien zur Verfügung. Remastered wird die Musik nun vom Plattenlabel Data Discs. Zu erstehen ist die Platte ab April 2016 in verschiedenen Ausführungen.

HEISSER ANSTOSS FÜR NX

NX EA hat Sonderwünsche. Die Indies wollen Infos. Und alle wollen die/das NX!

Gerüchte hin oder her, Nintendos NX steht ganz klar in den Startlöchern. Was genau dieses neue tolle Teil denn am Ende werden soll, weiß außer Nintendo aber leider noch kaum jemand. Uns in der Redaktion nervt das ganz gewaltig; als Journalist will man immer alles und möglichst schnell wissen. Euch als Leser dürfte es ähnlich gehen. Trotzdem ist unser NX-Schmerz aber noch erträglich, verglichen mit den Entwicklerstudios da draußen! Von der kleinen Indie-Hütte bis zum gigantischen Software-Megakonzern haben sich schon einige Stimmen erhoben – mal mehr, mal weniger hitzig. Electronic Arts scheint zum Beispiel überaus interessiert daran zu sein, die seit der Wii U eher eingefrorene Beziehung mit Nintendo zu kitten. Offenbar besitzt EA bereits NX-Entwicklerkits – und hat Nintendo wohl gleich eine ordentliche Wunsch/Forderungsliste zur neuen Konsole mit auf den Weg gegeben. Martin Sahlin von Coldwood Interactive (*Unravel*) äußerte sich ebenfalls zu NX. Sein Team könnte sich durchaus vorstellen, für Nintendos Flaggschiff in spe zu programmieren, hat aber einfach noch gar keine Ahnung, was NX überhaupt sein soll. Dabei bringt Martin seinen Unmut mit den Worten „Ich wünschte, ich wüsste mehr über NX, aber Nintendo hält das Projekt sehr geheim“ noch vergleichsweise höflich zum Ausdruck. Thomas Mahler, Chef der Moon Studios (*Ori and the Blind Forest*), ist da schon deutlich direkter „Man könnte mir ja wenigstens die verdammten Technikdaten durchgeben, damit ich weiß, wofür zum Teufel wir eigentlich entwickeln!“

DISNEY ART ACADEMY

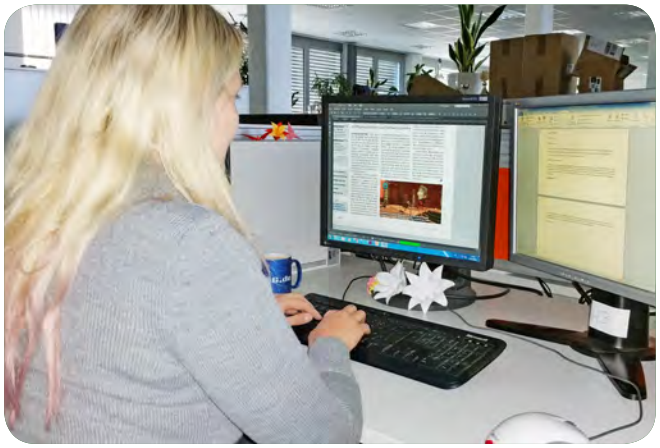
3DS Ab Juli werden Micky Maus, Elsa und Co. auch auf dem 3DS in Kunstwerken verewigt.

Was zuvor noch in der Gerüchteküche brodelte, wurde in der jüngsten Nintendo-Direct-Ausgabe Anfang März endlich enthüllt: Ab dem 15. Juli wird *Disney Art Academy* für den Nintendo 3DS erscheinen. Genau wie *Pokémon Art Academy*, das im Juli 2014 auf den Markt gekommen ist, richtet sich das Zeichenprogramm eher an jüngere Spieler und komplette Einsteiger in der Welt der Kunst. In mehreren Schritten bekommt ihr von eurem Dozenten beigebracht, wie ihr wunderschöne Bilder mit Disney-Thematik entwerft – von den ersten Linien über das Ausfüllen mit Farbe bis hin zum Akzentuieren der Details. Mit über 80 Bildvorlagen sollte für jeden Disney-Fan etwas dabei sein. Ganz egal, ob er nun die klassischen Figuren wie Donald und Goofy bevorzugt oder jüngere Neuzugänge à la Elsa aus *Die Eiskönigin – Völlig unverfroren*. *Disney Art Academy* wird am 15.Juli 2016 in Europa erscheinen, eine eShop-Version steht ebenfalls zur Verfügung.

Wer Pikachu in *Pokémon Art Academy* schon gemeistert hat, darf ab dem kommenden Juli auch in *Disney Art Academy* sein Können unter Beweis stellen.

N-ZONE SUCHT PRAKTIKANTEN

Biz Wir brauchen talentierte Buchstabenschubser und Konsolenfans als Verstärkung!

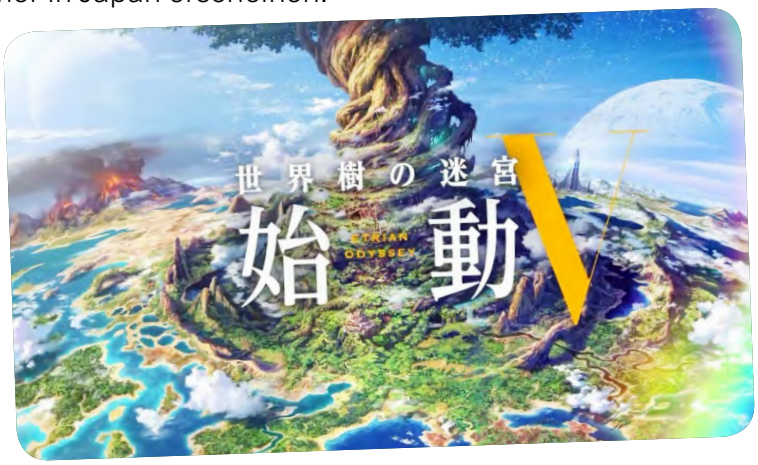


Unsere aktuellen Praktikanten verabschieden sich bald aus der Redaktion :(Dann haben wir aber Platz für und vor allem Lust auf neue Praktis :) Wer also schon immer Interesse daran hatte, mit der N-ZONE-Redaktion zusammenzuarbeiten, sollte sich diese Chance nicht entgehen lassen. Eure Aufgaben sind dabei hauptsächlich das Verfassen von Texten, Aufnehmen von Videos, Erstellen von Screenshots, die gelegentliche Teilnahme an Dreharbeiten und Podcasts sowie das Einpflegen von Inhalten in unseren Online-Bereich. Wer sich ganz besonders doll anstrengt (und die entsprechenden Plattformvorlieben mitbringt), darf wahrscheinlich sogar hauptsächlich an der N-ZONE und den beiden Schwestermagazinen play4 und XBG Games mitarbeiten. Für nähere Infos zu Bewerbung, Vergütung und der nötigen Qualifikation gebt ihr am besten einfach folgende Adresse in euren Browser ein:
http://to.pcgames.de/dY0eW

ETRIAN ODYSSEY 5 ERSCHEINT FÜR 3DS

3DS Das neue Rollenspiel von Atlus wird im Sommer in Japan erscheinen.

Seit dem Teaser zu *Etrian Odyssey 5* am 24. November hat Atlus bislang zum ersehnten RPG-Titel geschwiegen. Außer der Zusicherung, dass es sich um eine Fortsetzung handelt, wurden noch keine Details preisgegeben. Die Fans hat man bis jetzt im Dunkeln gelassen. Nun hat Atlus die Funkstille gebrochen: *Etrian Odyssey 5* wird in Japan am 4. August 2016 erscheinen. Zusätzlich hat der Entwickler noch bestätigt, was viele schon hofften. Der Dungeon Crawler wird auf dem 3DS spielbar sein. Diesbezüglich gab es schon lange Vermutungen der Fans. Damit zerstreute Atlus die Gerüchte, dass der neue Teil auf einer anderen Konsole erscheinen könnte – etwa die Playstation Vita oder sogar auf Nintendo NX. Für Japan wurde ein Release-Termin zwar bereits bekanntgegeben, doch wann der Titel in Europa erscheinen wird, bleibt weiterhin offen. Allem Anschein nach wird *EO5* auch mit vielen Synchronsprechern versehen werden. Allein die japanische Liste beläuft sich auf über 40 Sprecher.



UBISOFT WEHRT SICH!

Biz Droht eine feindliche Übernahme durch Vivendi? Ubisoft geht auf die Barrikaden!

Die französische Firma Vivendi, ein unfassbar finanzstarkes Medienunternehmen mit Ambitionen in digitaler Unterhaltung, ist momentan offenbar auf Einkaufstour. Bereits im Februar gönnte sich das Unternehmen 30 % der Aktienanteile des Videospielentwicklers Gameloft und gab daraufhin ein Übernahmeangebot für den Spielehersteller ab. Für noch größere Aufregung sorgen allerdings Vivendis Zukäufe bei Ubisoft in der letzten Zeit. Ubisofts Chef, Yves Guillemot, macht sich daher Sorgen um eine feindliche Übernahme seiner Firma. Yves bezeichnete Vivendis Einkäufe in sein Unternehmen als „unerwünscht und nicht willkommen". Und offenbar ist Ubisoft auch nicht gewillt, sich ohne Gegenwehr von Vivendi schlucken zu lassen – so hat Guillemot das Problem unter anderem mit dem kanadischen Premierminister besprochen. Außerdem will man die Anzahl der Aktienbesitzer unter der kanadischen Bevölkerung erhöhen und dadurch einen sichereren Stand im Markt erreichen. Ubisoft unterhält in Kanada mehrere Entwicklungsstudios.

WARIOS SINNLOS-WISSEN

Völlig durcheinander, einhundertprozentig Nerd-geprüft und durch die Bank komplett irrelevant: Wario plaudert aus dem Nähkästchen!

841: Auch Akademiker haben ihre Freude am Taschenmonster-Sammeln: Wissenschaftler benannten eine neu entdeckte Flugsaurierart nach dem Urzeit-Pokémon Aerodactyl – Aerodactylus Scolopaciceps heißt das gute Vieh. Da sage noch einer, *Pokémon* sei nur was für Kinder!

POKÉMON SPECIAL

842: Unter normalen Bedingungen liegt die Wahrscheinlichkeit, in den Spielen der *Pokémon*-Hauptreihe ein schillerndes Exemplar eines wilden Pokémon zu entdecken, bei 1 zu 4096. Von der zweiten bis zur fünften Generation fiel die Wahrscheinlichkeit mit 1 zu 8192 sogar noch wesentlich geringer aus.

843: Besucht man in den *Pokémon*-Spielen ab der vierten Generation (*Diamant/Perle*) ein Pokémon Center an seinem Geburtstag, (welcher im Einstellungs-Menü des Handhelds festgelegt werden kann), so wird man von Schwester Joy darauf angesprochen. In *Pokémon X/Y* hört man sogar den ganzen Tag lang eine Geburtstagsmelodie und wird mit einem Konfettiregen beglückt.

844: Der Manga *Pocket Monsters Special Manga* verrät etwas über die Namensgebung von Team Rocket, der berühmten Verbrecherorganisation aus der *Pokémon*-Welt. Demnach steht „Rocket" für „Raid On the City, Knock out, Evil Tusks". Ähm, ja. Damit wäre das auch geklärt. Und wir dachten immer, der Name kommt daher, dass die genialen Pläne der Organisation wie eine Rakete abgehen!

845: Nintendo hatte vor der Veröffentlichung der ersten *Pokémon*-Spiele *Blau/Rot* in den USA zum Teil komplett andere Pokémon-Namen auf frühen Werbepostern veröffentlicht. Unter anderem hießen Fukano „Flamie", Lapras „Ness", Quapsel „Aqua", Ditto „Morpho", Gengar „Phantom", Machollo „Karate", Abra „Hocus", Smogon „Ny" und Aerodactyl „Ptera". Kaum zu glauben, dass wir uns beinahe an völlig andere Namen hätten gewöhnen müssen!

846: Das legendäre Zeitreise-Pokémon Celebi aus den Spielen *Pokémon Gold/Silber/Kristall* konnte ausschließlich in den japanischen Versionen durch das downloadbare Event-Item „GS-Ball" direkt im Spiel gefangen werden. Im Rest der Welt wurde das begehrte Taschenmonster stattdessen auf *Pokémon*-Touren verteilt – ohne das benötigte Item. Na, welcher Weg ist euch lieber?

847: In den Pokémon-Editionen Gold/Silber, in denen es seinen ersten Auftritt hatte, war das Pokémon Webarak nicht grün, sondern lila. Das Taschenmonsterchen Sniebel trat zudem in brauner Färbung auf, wohingegen man es heute in Schwarz kennt.

848: Mewtu, eines der mächtigsten und beliebtesten Pokémon überhaupt, stellt gleichzeitig das einzige Exemplar mit einer relativ komplexen Hintergrundgeschichte dar. In den Tagebüchern auf der Zinnoberinsel in den ersten *Pokémon*-Editionen erfährt man sogar das „Geburtsdatum" des Klonwesens: Es ist der 5. Februar.

849: Professor Albrecht, der Zeichenlehrer aus *Pokémon Art Academy*, ist der Bruder von Vince, dem Mentor aus den regulären *Art Academy*-Ablegern. Das künstlerische Talent liegt bei den sympathischen Pinselschwingern anscheinend in der Familie!

850: Mampfaxo, das gefräßige Pokémon aus der vierten *Pokémon*-Generation (*Diamant/Perle*), hatte seinen ersten Auftritt in einem Spiel bereits im DS-Titel *Pokémon Dash*. Das Ungewöhnliche an dieser Tatsache: *Diamant* und *Perle* erschienen erst knapp zwei Jahre nach dem Rennspiel-Spin-off für den DS.

RETTET DEN N64-CONTROLLER

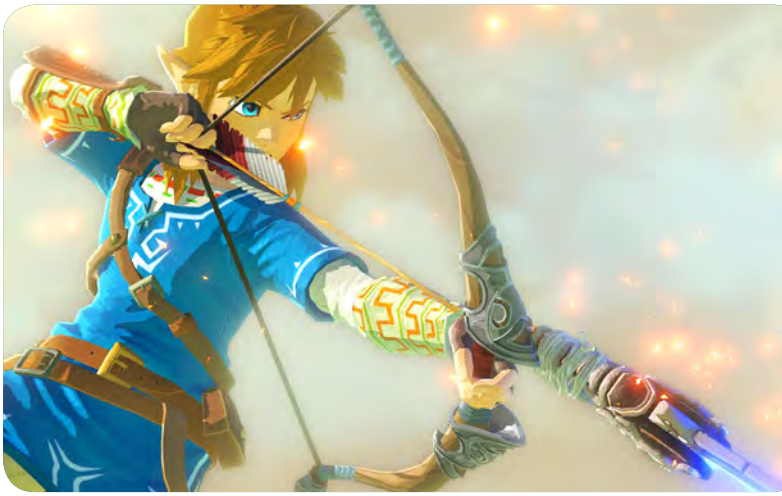
Wii U Euer heiß geliebter Retro-Dreizack bittet um eure Unterstützung …

Satte 13 Jahre sind mittlerweile ins Land gegangen, seit Nintendo offiziell die Produktion des N64 eingestellt hat. Für die allermeisten Spielefans kein Problem, je nach geringem bis mittlerem Nerd-Grad hat man längst den Wechsel zur neueren Konsolengeneration vollzogen oder spielt die alten Klassiker auf der Virtual Console. Es gibt da aber auch noch den gesteigerten Nerd-Grad – wer hier dazugehört, betreibt zu Hause noch das Original-N64 am Fernseher. Und dieser charmante Gamer-Typ hat mittlerweile ein echtes Problem, es wird nämlich immer schwieriger, an Ersatz-Hardware für die antike Konsole zu gelangen. Vor allem der Controller ist hier ein Sorgenkind – genauer gesagt, dessen Analogsticks. Das N64 war einer der Pioniere dieses Steuersystems, besonders langlebig war sein Kontrollknüppel aber nicht – was bei einem dermaßen auf Präzision ausgerichteten Teil natürlich ein riesiges Problem ist. Weil die Bestände an funktionierenden N64-Controllern deswegen mit jedem Jahr knapper werden und die Third-Party-Reparaturangebote auf dem Markt ihr nicht ausreichen, will die Firma ENKKO eine neue, hochqualitative Nachrüstlösung für alle Nintendo-Liebhaber auf die Beine stellen. Dazu bitten die Kollegen hinter ENKKO um die Mithilfe aus der Gamer-Gemeinschaft. Fühlt ihr euch angesprochen? Wollt ihr den Jungs und Mädels unter die Arme greifen? Dann nichts wie ab zu www.kickstarter.com und dort einfach nach ENKKO suchen. Die Spendensammlung steht zum Redaktionsschluss erfreulicherweise bereits bei 11.000 von benötigten 8.000 US-Dollar und läuft noch bis zum 25. März.

DAS NEUE ZELDA AUCH FÜR NX?

Wii U Geleakte Infos deuten auf Release für Wii U und Nintendos neues Flaggschiff hin.

Eine kuriose Geschichte direkt aus den verwinkelten Ecken des mysteriösen Internets: Vor wenigen Wochen tauchten auf verschiedenen Videoportalen und Gamer-Foren erste Gerüchte rund um Nintendos Spielrelease- und Budgetplanung für das Jahr 2016 auf. Die Zahlen und Daten in diesen geleakten Informationen machten zunächst einen nicht ganz glaubwürdigen Eindruck, obwohl den Lesern eine zuverlässige Quelle versprochen wurde. Trotzdem haben auch wir die Informationen natürlich im Auge behalten. Eine davon drehte sich um ein neues *Pokémon*-Spiel mit dem Codenamen Niji – es sollte zum 20-jährigen Jubiläum der Taschenmonster als brandneues 3DS-Abenteuer auf den Markt kommen. Mittlerweile hat sich dieser frische Titel als *Pokémon Sonne* und *Mond* herausgestellt – und jetzt wird es richtig spannend! Als Nintendo höchstpersönlich zum ersten Mal die Logos für *Sonne* und *Mond* offenbarte, trugen dessen Spielelogos nämlich noch den Untertitel *Niji* in ihrem Dateinamen. Dadurch erhält die zuvor angesprochene Leak-Liste natürlich enorm viel Glaubwürdigkeit – woher sonst hätte der Informat den Namen *Niji* erhalten sollen? Der Clou dabei: In derselben Liste streute der Original-Poster namens Trevelyan9999 noch viele weitere heiße Gerüchte. Unter anderem befand sich unter diesen Details auch das geplante Werbebudget für das heiß erwartete *The Legend of Zelda* für Wii U. Dieser Marketing-Betrag (übrigens stilecht in Millionenhöhe) war dabei gar nicht mal der interessanteste Teil. Sehr viel feuriger war die Info, dass dieses Budget sowohl für eine Wii-U- als auch für eine NX-Version zu Links neuestem Abenteuer Verwendung finden wird. Glaubt man diesen Gerüchten also – und offenbar sind sie ja nicht ganz aus der Luft gegriffen –, wird das neue *Zelda* sowohl für die Wii U als auch für NX erscheinen. Auch ein Release der neuen Nintendo-Konsole noch in diesem Jahr könnte dann theoretisch möglich sein, wenngleich wir das noch nicht für ganz gesetzt halten. Zur E3 wissen wir sicher mehr, also habt noch etwas Geduld…



Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich unsere Leser derzeit am meisten!

1 THE LEGEND OF ZELDA (Wii U/3DS)

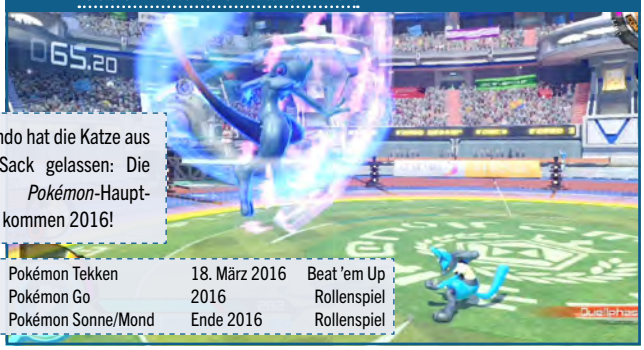
Hersteller: Nintendo **Genre:** Action(-Adventure) **Termin:** 2016

3DS	Hyrule Warriors: Legends	25. März 2016	Action
Wii U	The Legend of Zelda	2016	Action-Adventure

Frischen Gerüchten zufolge soll das neue *The Legend of Zelda* nicht nur für Wii U erscheinen, sondern auch zum Launch oder kurz danach für Nintendo NX vorgesehen sein. Wundern würde es uns jedenfalls nicht.

2 POKÉMON (Wii U/3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Diverse **Termin:** 2016



Nintendo hat die Katze aus dem Sack gelassen: Die neuen *Pokémon*-Hauptspiele kommen 2016!

Wii U	Pokémon Tekken	18. März 2016	Beat 'em Up
Mobile	Pokémon Go	2016	Rollenspiel
3DS	Pokémon Sonne/Mond	Ende 2016	Rollenspiel

3 FIRE EMBLEM (Wii U/3DS)

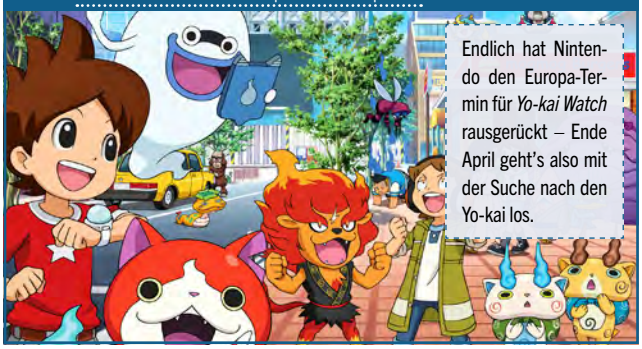
Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel/Strategie **Termin:** 2016

Trotz einer Kontroverse um die Lokalisierung konnte *Fire Emblem Fates* einen Verkaufsrekord in den USA aufstellen. Ob es bei uns im Mai auch so einen Erfolg haben wird?

3DS	Fire Emblem Fates	20. Mai 2016	Strategie
Wii U	Tokyo Mirage Session #FE	24. Juni 2016	Rollenspiel

4 YO-KAI WATCH (3DS)

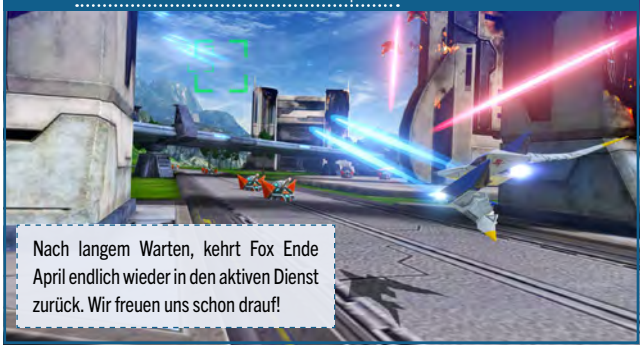
Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 29. April 2016



Endlich hat Nintendo den Europa-Termin für *Yo-kai Watch* rausgerückt – Ende April geht's also mit der Suche nach den Yo-kai los.

5 STAR FOX ZERO (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action **Termin:** 22. April 2016



Nach langem Warten, kehrt Fox Ende April endlich wieder in den aktiven Dienst zurück. Wir freuen uns schon drauf!

6 MARIO & SONIC B. D. OLYMP. (Wii U/3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Sportspiel **Termin:** 24. 06. 2016/08. 04. 2016

7 YOOKA-LAYLEE (Wii U)

Hersteller: Playtonic/Team17 **Genre:** Jump & Run **Termin:** Oktober 2016

8 LEGO STAR WARS: D. E. D. M. (Wii U/3DS)

Hersteller: Warner Bros. **Genre:** Action-Adventure **Termin:** 28. Juni 2016

9 DRAGON QUEST VIII (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 2016

10 PIKMIN 4 (NICHT BEKANNT)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Strategie **Termin:** Nicht bekannt

Diese Spiele sind derzeit im Handel und bei den Lesern angesagt!

TOP 10 VERKAUF (Wii U) SATURN

1 THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS HD
Entwickler: Tantalus Media
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 04/16
Spielspaß: 88%
Die HD-Auflage von *Twilight Princess* schießt umgehend an die Chart-Spitze.

2	SUPER MARIO MAKER	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/15 Spielspaß: 85%
3	SUPER SMASH BROS.	Entwickler: Sora Ltd./Bandai Na. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/15 Spielspaß: 91%
4	SUPER MARIO 3D WORLD	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 92%
5	MARIO PARTY 10	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/15 Spielspaß: 82%
6	YOSHI'S WOOLLY WORLD	Entwickler: Good-Feel Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/14 Spielspaß: 83%
7	LEGO MARVEL'S AVENGERS	Entwickler: TT Games Hersteller: Warner Bros.	Test in: N-ZONE 03/16 Spielspaß: 78%
8	SPLATOON	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/15 Spielspaß: 90%
9	BAYONETTA 2	Entwickler: Platinum Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/14 Spielspaß: 93%
10	MARIO KART 8	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 89%

TOP 10 LESER (Wii U)

1 SUPER SMASH BROS.
Entwickler: Sora Ltd./Bandai Namco
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 01/15
Spielspaß: 91%
Dank der letzten Welle an DLC-Kämpfern erfreut sich *Smash* wieder großer Beliebtheit.

2	SUPER MARIO MAKER	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/15 Spielspaß: 85%
3	XENOBLADE CHRONICLES X	Entwickler: Monolith Soft Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/16 Spielspaß: 87%
4	SPLATOON	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/15 Spielspaß: 90%
5	YOSHI'S WOOLLY WORLD	Entwickler: Good-Feel Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/14 Spielspaß: 83%
6	MARIO KART 8	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 89%
7	SUPER MARIO 3D WORLD	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 92%
8	LEGO MARVEL'S AVENGERS	Entwickler: TT Games Hersteller: Warner Bros.	Test in: N-ZONE 03/16 Spielspaß: 78%
9	SKYLANDERS SUPERCHARGERS	Entwickler: Vicarious Visions Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 11/15 Spielspaß: 82%
10	MARIO TENNIS: ULTRA SMASH	Entwickler: Camelot Software Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/15 Spielspaß: 82%

TOP 10 VERKAUF (3DS) SATURN

1 POKÉMON SUPER MYSTERY DUNGEON
Entwickler: Spike Chunsoft
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 03/16
Spielspaß: 76%
Das Dungeon-Abenteuer setzt sich im Handel gegen *Bravely Second* durch.

2	BRAVELY SECOND: END LAYER	Entwickler: Square Enix Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/16 Spielspaß: 88%
3	STORY OF SEASONS	Entwickler: Marvelous Inc. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 02/16 Spielspaß: 83%
4	NEW STYLE BOUTIQUE 2 – MODE VON MORGEN	Entwickler: Syn Sophia Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/15 Spielspaß: 70%
5	ANIMAL CROSSING: NEW LEAF	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 80%
6	POKÉMON OMEGA RUBIN UND ALPHA SAPHIR	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/14 Spielspaß: 86%
7	NEW SUPER MARIO BROS. 2	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/12 Spielspaß: 91%
8	MARIO KART 7	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94%
9	TOMODACHI LIFE	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/14 Spielspaß: 85%
10	THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 90%

TOP 10 LESER (3DS)

1 POKÉMON OMEGA RUBIN UND ALPHA SAPHIR
Entwickler: Game Freak
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 12/14
Spielspaß: 86%
Bis *Sonne* und *Mond* kommen, vertreiben sich unsere Leser hiermit die Wartezeit.

2	MARIO & LUIGI: PAPER JAM BROS.	Entwickler: Alphadream Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/16 Spielspaß: 87%
3	THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK 3D	Entwickler: Nintendo/Grezzo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/15 Spielspaß: 92%
4	SUPER SMASH BROS.	Entwickler: Sora Ltd./Bandai Na. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/14 Spielspaß: 90%
5	BRAVELY SECOND: END LAYER	Entwickler: Square Enix Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/16 Spielspaß: 88%
6	ANIMAL CROSSING: HAPPY HOME DESIGNER	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/15 Spielspaß: 76%
7	TOMODACHI LIFE	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/14 Spielspaß: 85%
8	POKÉMON SUPER MYSTERY DUNGEON	Entwickler: Spike Chunsoft Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/16 Spielspaß: 76%
9	THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 90%
10	ANIMAL CROSSING: NEW LEAF	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 80%

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE!

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen, ist fortan einfacher als je zuvor: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Wii-U- und 3DS-Spiele angebt, auf die ihr am sehnlichsten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure Most-Wanted-Titel auch auf dem Postweg an folgende Anschrift senden: **Redaktion N-ZONE, Computec Media GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth**

MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN RIO 2016

Sportspiel Sowohl Mario als auch Sonic haben naturgemäß ein Faible für Gold – bei Mario sind es Münzen, bei Sonic passenderweise (olympische) Ringe. Und wie steht's mit Medaillen?

Es ist der 2. März 2016. Harald Ebert, seines Zeichens Nintendo-Pressesprecher und bester Harald der Welt, stattet uns in der Redaktion einen Besuch ab. Mit im Gepäck hat er eine fast schon fertige Version des neuesten Ablegers aus der Serie *Mario und Sonic bei den Olympischen Spielen*. Gut, so richtig kommt noch kein Rio-Sommerfeeling auf, wenn man aus dem Fenster guckt und auf Eis und Schnee blickt, aber das soll uns nicht weiter stören – denn der jüngste sportive Showdown von Sonic und seinem Schwammerlland-Spezi macht wieder mal dermaßen Spaß, dass wir den 3DS gar nicht mehr aus der Hand legen wollen! Apropos: Unsere Vorschau bezieht sich nur auf besagte 3DS-Fassung, die Wii-U-Version steht noch nicht in den Startlöchern. Sie bekommt von uns im bald anstehenden Test einen eigenen Artikel spendiert, sobald sie ebenfalls im Stadion angekommen ist.

Bälle, Boxen, BMX

Genau wie seine Vorgänger ist auch der Rio-Ableger des beliebten virtuellen Wettkampfs ein Zwischending aus echtem Sport- und Geschicklichkeitsspiel. Disziplinen wie Fußball, Golf, Tischtennis oder BMX-Fahren gehen dabei deutlich in Richtung klassisches Sportspiel, während Schwimmen, Bogenschießen oder auch Rhythmische Sportgymnastik auf Präzision und Balance beziehungsweise Timing setzen und damit eher Minispielcharakter haben – und das auf einem großartigen Niveau! Ingesamt konnten wir in unserer Vorschau-Version folgende Sportarten anzocken: Bogenschießen, Speerwerfen, Weitsprung, 100-Meter-Lauf, 110 Meter Hürden, 100-Meter-Freistilschwimmen, Boxen, BMX-Rennen, Reitsport, Fußball, Golf, Tischtennis, Beachvolleyball und Rhythmische Sportgymnastik. Dabei haben sich Sega und Nintendo für die Gameplay-Gestaltung der verschiedenen Disziplinen ein

Wer bei den Wettlauf-Disziplinen wie den 100 Meter Hürden vorne mitlaufen möchte, muss (anders als wir…) den Start auf die Reihe kriegen. Da hilft nur eines: üben!

Der Speerwurf macht echt Spaß! Nur wer das perfekte Timing mitbringt, nicht über die Laufmarkierung tritt und den richtigen Winkel erwischt, holt den Weltrekord.

echtes Extralob verdient – kein einziger der Wettkämpfe ähnelt spielmechanisch dem anderen. Sogar die stark artverwandten 100-Meter-Läufe und 110 Meter Hürden bringen genug eigenständigen Charakter mit, um nicht einfach als Abziehbild des jeweils anderen dazustehen. Und damit ist noch lange nicht Schluss! Unter anderem hat man uns zum Beispiel noch den Marathon-Lauf versprochen, den wir leider nicht ausprobieren konnten. Außerdem warten im drollig gemachten Modus „Auf nach Rio“ als Einzelspieler-Kampagne nicht nur eine charmante Storyline, sondern auch noch jede Menge Remix-Versionen der angebotenen Sportarten.

Wir machen plus bei Plus!

Das reicht euch immer noch nicht? Ihr habt in der Storyline „Auf nach Rio“ bereits reichlich mit der Mii-Einbindung experimentiert und die zahlreichen Gebiete erkundet, neue Klamotten zur Steigerung eurer sportlichen Fähigkeiten verdient und euch mit etlichen Trainingseinheiten fit für die Goldmedaille gemacht? Dann macht doch noch einmal einen Abstecher zu den angebotenen Disziplinen. Die könnt ihr nämlich nicht nur in der klassischen olympischen Variante zocken, sondern auch im Plus-Modus. Jede einzelne Sportart verfügt über so eine Remix-Version, in der sich die Disziplinen vom ernsten olympischen Wettkampf verabschieden und neue, witzige Elemente zu bieten haben. Im Bogenschießen feuert man dann statt auf Zielscheiben auf Buu-Huus oder muss in der Rhythmischen Sportgymnastik Kugelwillis und abgefeuerten Schildkrötenpanzern ausweichen. Am besten gefällt uns in *Mario und Sonic bei den Olympischen Spielen: Rio 2016* aber, dass sich das Spiel euch nicht anbiedert. Bereits auf dem normalen der drei Schwierigkeitsgrade muss man ordentlich üben und ranklotzen, wenn man mit den Computergegnern mithalten will. So hat man sich seinen Podestplatz am Ende wirklich verdient – und fühlt sich auch so.

Rio trifft Mario

Auch sonst ist *Rio 2016* ein echter Champion. Ein riesiger Zugewinn ist beispielsweise das Schaulaufen der Nationen – oder in unserem Fall das Schaulaufen der Charaktere. Etliche Figuren aus dem Mario- und Sonic-Universum treffen sich hier zu einem sportlichen Duell und wurden ausdrucksstark und mit viel Gusto ins Spiel gebracht. Egal ob Mario, Peach, Luigi und Yoshi oder Sonic, Knuckles, Tail und Cream – die knuffigen Charaktere bringen jede Menge Wiedererkennungswert mit und laden immer wieder zu einer neuen Runde ein. Am besten taugt das natürlich im Multiplayer-Modus! Wer sich durch das schnörkellose, hübsch designte Spielmenü drückt, findet dort neben den einzelnen Disziplinen zur Direktanwahl, dem „Auf nach Rio“-Story-Modus und einer Gestaltungsoption für euren virtuellen Sportler auch eine Mehrspieler-Option für bis zu vier Teilnehmer. Dank Download-Play funktioniert das sogar bei nur einem verfügbaren Spiel für alle Daumensportler. Das lohnt sich, denn während die computergesteuerten Gegner schon eine stramme Herausforderung bieten, geht doch nichts über einen echten Wettkampf gegen ebenso echte Gegner! Wir hatten damit bereits in der Vorab-Version jede Menge Spaß und können es kaum abwarten, auch in der Wii-U-Fassung mit unseren Freunden um Medaillen zu kämpfen. Goldig ist das Spiel jedenfalls schon jetzt.

Auf dem oberen 3DS-Bildschirm geht die Action ab, hier zum Beispiel beim tollen Neuzugang Rhythmische Sportgymnastik. Auf dem unteren Screen gibt's Steuertipps.

Zu Beginn eurer Karriere im „Auf nach Rio“-Modus müsst ihr euch für ein Trainingszentrum entscheiden – Mario oder Sonic.

Benjamin Kegel

MEINUNG
Benjamin Kegel

„Ich renne mit Sonic, hüpfe mit Mario und baggere mit Cream. Macht Spaß!“

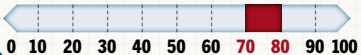
Ich fand die *Mario & Sonic*-Games schon immer schick – die 3DS-Version von *Rio 2016* passt da prima ins Gesamtbild. Das spielerisch herrlich variantenreiche Gameplay, die Charmebolzen von Charakteren und der starke Multiplayer-Faktor sind echte Pluspunkte. Groß aufgezogene Einzeldisziplinen wie Fußball oder das gar nicht mal so einfach zu meisternde neue Golf sind fast schon ein eigenes Spiel. Außerdem bekommt die olympische Spieleserie von mir nach wie vor Pluspunkte dafür, dass sie ihrerzeit die beiden einstigen Konsolenrivalen Mario und Sonic in einem Videospiel vereint hat. Ich hatte mit *Rio 2016* auf jeden Fall eine tolle Zeit und freue mich schon darauf, die fertige Version in die Finger zu bekommen.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Sega
Alternative: Skylanders Superchargers
Termin: 08. April 2016 (3DS-Version)

Screen-Info: Die Bilder stammen aus der Vorschaufassung des Spiels, die Nintendo uns mitgebracht hat. Wir haben die Screens selbst aufgenommen.

WERTUNGSTENDENZ



HYRULE WARRIORS LEGENDS

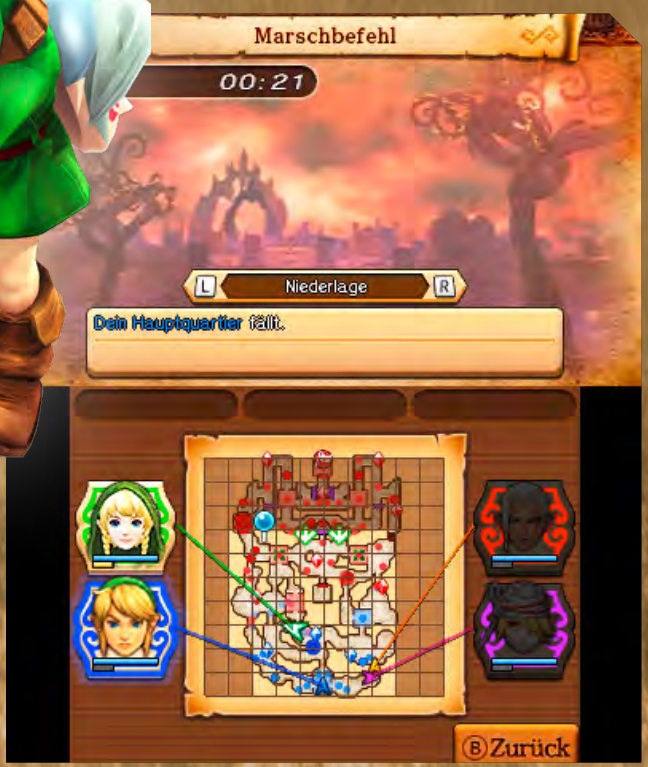
Action Große Schlachten im Kleinformat: Wie viel *Hyrule Warriors* passt auf ein winziges 3DS-Modul?

Ein neues *Zelda*-Abenteuer auf jeder Konsole, die Nintendo herausbringt – auf diese ungeschriebene Regel können sich die Fans des japanischen Traditionsherstellers bereits seit dem NES fest verlassen. Manchmal ist Link schon sofort beim Konsolenstart mit dabei (*Twilight Princess* auf der Wii), hin und wieder wartet er mit seinem Auftritt ein wenig im Backstage-Bereich (*Ocarina of Time* auf dem N64). Eine ähnliche Durststrecke wie auf der Wii U mussten *Zelda*-Fans aber nur selten durchleben, wenn man die HD-Neuauflage von *The Wind Waker* an dieser Stelle mal ausklammert. Die lang erwartete Erfrischung kam ausnahmsweise nicht von Nintendo selbst, sondern von Koei Tecmo und Team Ninja, welche im September 2014 mit dem Gemeinschaftsprojekt *Hyrule Warriors* einen echten Überraschungshit ablieferten. Nun soll das erfolgreiche Spin-off auch auf dem 3DS seine Qualitäten unter Beweis stellen.

Best of Zelda

Auch wenn Link, Zelda, Darunia und Co. in kampfeshungriger Haltung auf dem Cover posieren, handelt es sich bei *Hyrule Warriors: Legends* nicht um einen offiziellen Teil der gefeierten Action-Adventure-Serie. Stattdessen lautet die Prämisse des Spiels, so viele Charaktere aus dem umfangreichen Zelda-Universum wie nur möglich in eine zusammenhängende Kampagne zu packen. Diese beginnt auch in der 3DS-Version unverändert:

Klar, optisch sieht das Spiel nicht besser aus als auf der Wii U – doch das hat auch niemand verlangt. Die Portierung ist sogar besser gelungen als man vermutet hätte.



Hilfreiche wie tolle Neuerung: Bis zu vier Helden dürft ihr separat über die Karte dirigieren und euch auf diese Weise effektiv aufteilen. Sehr nützlich!

Prinzessin Zelda erwacht in ihren königlichen Gemächern aus einem Alptraum, der den drohenden Untergang von Hyrule vorausprophezeit. Die dämonischen Horden, deren Motive zu Beginn noch im Dunkeln liegen, drängen die Streitkräfte des Königreichs schon kurz darauf an den Rand der Niederlage. In letzter Sekunde erscheint auf dem Schlachtfeld aber ein junger Rekrut namens Link, der gehörig mit den Moblins aufräumt und der Prinzessin wieder Hoffnung schenkt. Im Gegensatz zur *The Legend of Zelda*-Hauptserie muss sich der spitzohrige Recke nun aber nicht auf eine einsame Quest begeben. Ganz im Sinne der ebenfalls nicht unbekannten Action-Reihe *Dynasty Warriors* vertreibt sich Link seine Zeit am liebsten direkt auf dem Schlachtfeld und stutzt seine Feinde mit Vorliebe im Hunderter-Bereich zurecht. In dieser Hinsicht sind beide Version inhaltsgleich. Selbiges kann auch über die technischen Details von *Hyrule Warriors: Legends* gesagt werden. Das Welten- und Charakterdesign überzeugt selbst auf dem 3DS wie eh und je, grafisch musste das Spiel aber natürlich deutlich zurückgefahren werden. Das Gegneraufkommen ist für Handheld-Verhältnisse zwar sehr beachtlich, nach wie vor ploppen aber gerne mal Dutzende von Feinden rund um euch herum auf, welche sich anschließend sehr viel Zeit lassen, ehe sie euch überhaupt angreifen. Geändert hat sich hier also nichts.

HYLIANISCHES SAMMLERSTÜCK VOLUME 2

In unserer letzten Preview haben wir euch ja bereits die Special Edition von *Hyrule Warriors: Legends* vorgestellt, die zeitgleich mit der normalen Version des Spiels erhältlich sein wird. Was jetzt noch fehlt ist ein dazu passender New Nintendo 3DS XL!

Mittlerweile kann man sich schon fast sicher sein, dass der Release eines nur halbwegs populären Spiels mit einer Special Edition gekrönt wird, welche lediglich für einen begrenzten Zeitraum oder nur bei einzelnen Händlern erhältlich sein wird. *Hyrule Warriors: Legends* bildet da natürlich keine Ausnahme. Zusätzlich zur regulären Verkaufsversion habt ihr am 25. März auch die Gelegenheit, eine umfangreichere Special Edition zu erwerben. Dort erhaltet ihr neben dem Spiel selbst noch Linkles charakteristischen Kompass dazu, den sie auch in der 3DS-Version mit sich herumträgt. Nicht weniger Aufmerksamkeit verdient jedoch die Spezialedition des New Nintendo 3DS XL für knappe 150 Euro, der mit einem schicken Goldton samt *Zelda*-Logo schnell für einen Ausverkauf des Gerätes sorgen dürfte. Sofern ihr zu den glücklichen Käufern gehört: Vergesst nicht, euch auch ein Ladekabel für den 3DS zu besorgen. Auch dieser Edition liegt regulär nämlich kein Adapter bei.

Punktgenaues Dirigieren

War Team Ninja also technisch auf die Limitierungen der Hardware beschränkt, haben es sich die Japaner nicht nehmen lassen, das Spiel selbst gehörig aufzuwerten. Die neu hinzugekommenen Charaktere sind nur eine der Innovationen – vor allem die komplett neue Figur Linkle sorgte schon kurz nach ihrer Enthüllung für viel Gesprächsstoff. Ihr Part in der Hauptkampagne ist allerdings erst später spielbar und steht nicht von Beginn an zur Verfügung. Mit ihren Armbrust-Attacken deckt sie dabei eine große Reichweite ab und kann auch seitlich stehende Gegner leicht treffen. Die aber wohl komfortabelste Neuerung dürfte der fliegende Charakterwechsel während der Schlacht sein. Per Touchscreen dürft ihr zwischen maximal vier verschiedenen Helden durchwechseln, die sich gerade auf dem Schauplatz tummeln. Das ermöglicht es euch, viel schneller und präziser auf plötzliche Gegenangriffe und unvorhergesehene Ereignisse zu reagieren. Die restlichen Kameraden bleiben indes nicht untätig und können von euch in der Zwischenzeit mit Missionen beauftragt werden. Während ihr euch also um den südlichen Teil des Schlachtfeldes kümmert, könnt ihr in der Zwischenzeit einen anderen Helden in den nördlichen Part schicken, um dann direkt zu ihm rüberwechseln. ■ **Marco Cabibbo**

Man kann schon erraten, in welche Richtung sich die Mini-Kampagne von Linkle bewegt: Am Ende war alles nur ein großes Missverständis. So ein Schusselchen!

Beim Spezialangriff schaut ihr Linkle kurz über die Schulter. Dafür muss vorher die silberne Energieleiste aufgeladen werden.

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Die Hühnchen flattern wieder: Sogar auf dem 3DS schnetzelt es sich wirklich prima."

War schon das Hauptspiel 1.0 auf der Wii U ein echt umfangreiches Brett, haben Nintendo und Team Ninja das Spin-off durch im Nachhinein veröffentlichte Inhalte noch weiter vergrößert. Offensichtlich hatten beide Parteien aber noch nicht genug und haben der 3DS-Umsetzung abermals weitere Inhalte spendiert – dem Spieler kann das natürlich nur recht sein. Beim Anspielen der ersten Levels war ich sogar positiv überrascht, wie gut *Hyrule Warriors* auf den 3DS portiert wurde. Allerdings soll an dieser Stelle nicht unerwähnt bleiben, dass wir das Spiel auf dem New 3DS gezockt haben. Auf dem Original-Handheld schaut das Spiel bedeutend schlechter aus.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Omega Force/Team Ninja
Alternative: Hyrule Warriors (Wii U)
Termin: 25. März 2016

Screen-Info: Alle Screenshots wurden von uns selbst in der Redaktion erstellt. Die Bilder spiegeln also die finale Bildqualität des fertigen Spiels wider.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 85 90 100

Nintendo eShop

DIE INDIE-HITS VON MORGEN

Spieleflaute? Sicher nicht im eShop! Jeden Monat erscheinen zahlreiche interessante Download-Titel für Wii U und 3DS. Auf den folgenden Seiten stellen wir euch einige vielversprechende Download-Spiele vor, die noch folgen.

HEART FORTH, ALICIA

Jump & Run Pixel-Fans aufgepasst: Dieser wunderschöne 2D-Platformer erinnert an die gute alte Zeit. Beeindruckend: Dahinter steckt ein einziger Entwickler.

Inspiriert von klassischen Videospielen der Neunzigerjahre, darunter *Castlevania: Symphony of the Night*, *The Legend of Zelda*, *Xenogears* und *Metroid*, ist es das Ziel von Entwickler Alonso Martin, eine Ode an die zahlreichen Klassiker dieser Ära zu schaffen. Dabei soll das prägende Gameplay der 16- und 32-Bit-Ära mit modernen Mechaniken wie Crafting und Upgrades verknüpft und mit einer spannenden Geschichte garniert werden. Als Magierin Alicia nutzt ihr Zauberkräfte und eine magische Peitsche, um Gegner zu besiegen und typische Platformer-Herausforderungen abzuschließen. Obwohl es zahlreiche Dungeons zu erkunden, gut versteckte Items zu finden und Puzzleaufgaben zu erledigen gibt, sollen dabei die Charaktere und ihre Geschichten im Vordergrund stehen. *Heart Forth, Alicia* wurde von Spielern finanziert, auf Kickstarter kamen 230.000 US-Dollar für die Entwicklung zusammen. ■ **Peter Bathge**

Alle Areale von *Heart Forth, Alicia* sind im Metroidvania-Stil verbunden und öffnen sich nach und nach für den Spieler. Backtracking inklusive!

INFOS

Hersteller: Alonso Martin
Entwickler: Alonso Martin
Alternative: Shovel Knight
Termin: 2. Hälfte 2016

Screen-Info: Die Bilder stammen von der Kickstarter-Seite des Entwicklers und stimmen mit der in Videos gezeigten Grafikqualität überein.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Jeder Hintergrund wird vom Entwickler-Team handgezeichnet. Die kreativen Köpfe von NostalgiCo haben sich bei der Optik an Titeln wie *Lime Odyssey* und *Atelier Iris* orientiert.

CRYAMORE

Action-Rollenspiel Ein vielversprechendes Action-Rollenspiel für Fans von *Secret of Mana* und *The Legend of Zelda* mit einer interessanten Mischung aus Adventure, Action und Taktik.

Die Kickstarter-Kampagne hat Indie-Studio NostalgiCo nicht nur über 240.000 US-Dollar eingebracht, sondern auch die Unterstützung von Publisher Atlus. *Cryamore* soll im Sommer 2016 für PC und Konsolen erscheinen, unter anderem für Wii U. Das Action-Rollenspiel erzählt die Geschichte von Esmyrelda Maximus, genannt Esmy, auf deren Heimatinsel Noka Island das Mineral Cryamore die alte Dampfmaschinentechnologie ersetzt hat. Die wertvollen Steine versorgen die Maschinen der Insel mit Energie und können diese auch auf Menschen übertragen. Doch mit dem Energie-Gestein kamen auch die Monster. Mithilfe der Mineralien bauten die Bewohner des Städtchens Ghilcrest eine Mauer, um sich vor den Ungeheuern zu schützen. Im Laufe der Zeit gingen die Cryamore-Vorräte jedoch zur Neige und nun ist es Esmys Aufgabe, mehr davon zu beschaffen. Das Action-RPG wird als Singleplayer-Titel erscheinen und eine Mischung aus Kämpfen, Welterkundung und Rätseln für euch bereithalten. Das strategische Gameplay fokussiert sich vor allem auf die verschiedenen Fähigkeiten der Heldin Esmy, der für ihre Weiterentwicklung und im Kampf Elemente wie Wasser oder Licht zur Auswahl stehen.

Heldin Esmy ist zwar ein Bücherwurm, kann aber schlagkräftig austeilen. Cryamore und scharfe Waffen helfen ihr im Kampf gegen Widersacher.

Schlachtermesser gefällig?

Außerdem könnt ihr zwischen verschiedenen Waffen wählen, beispielsweise einem Schlachtermesser oder einem Bogen, genannt Megadart. Das Spiel wird über ein Zeitsystem verfügen, welches dafür sorgt, dass Geschäfte zu einem bestimmten Zeitpunkt schließen oder seltene Monster zu unterschiedlichen Zeiten auftauchen. Hinzu kommt ein Echtzeit-Kampfsystem, in dem ihr Waffen und Elemente in Kombination verwendet. Pate standen für *Cryamore* unter anderem Hits wie *Legend of Zelda* oder *Metroid*. Mit seiner ausgeklügelten Mischung aus Action, Adventure und Rollenspiel hat *Cryamore* die Chance, ein herausragendes Action-RPG zu werden. ■ **Juliane Pröll**

MEINUNG
Juliane Pröll

„Hört sich spannend an. Ob die Entwickler es wie geplant umsetzen, wird sich zeigen."

Cryamore stellt hohe Ansprüche an sich selbst. Wie viel davon im finalen Spiel wirklich umgesetzt wird, werden wir hoffentlich in diesem Jahr noch sehen. Die pixelige Steampunk-Optik bekommt von mir schon mal einen Pluspunkt und auch die Spielmechanik finde ich gut. Die Möglichkeit, Waffen und Elemente im Kampf zu kombinieren, ist zwar nichts Neues, gefällt mir persönlich aber immer sehr gut. Auch auf die Geschichte bin ich gespannt, da Entwickler NostalgiCo sich storymäßig Inspiration bei *Fullmetal Alchemist* und *Final Fantasy VI* gesucht hat. Die Heldin Esmy ist sympathisch und auch die Dialoge im Entwicklervideo auf Kickstarter sind witzig geschrieben.

INFOS

Hersteller: Atlus
Entwickler: NostalgiCo
Alternative: Secret of Mana
Termin: Sommer 2016

Screen-Info: Die beiden Bilder wurden der offiziellen Entwickerseite von NostalgiCo entnommen. Im Gameplay-Demo-Video sieht die Grafikqualitativ besser aus.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Die Berechnung von Umlaufbahnen und Treibstoffverbrauch basiert auf echten wissenschaftlichen Fakten.

In *Kerbal Space Program* fangt ihr klein an und wagt euch an immer größere (und größenwahnsinnige) Projekte.

KERBAL SPACE PROGRAM

Simulation Der Weltraum: Unendliche Weiten, unendliche erfolglose Versuche, eine Rakete ins All zu schießen. Wenn's dann doch mal klappt, freut man sich einen Ast.

MEINUNG
Peter Bathge

„Ungemein ausgeklügelte Simulation für Weltraumfahrt-Experten und solche, die es werden wollen."

Kerbal Space Program ist ein Nischenspiel, aber seine Nische ist gewaltig groß! Am PC hat der Pionier des Early-Access-Konzepts eine treue Fangemeinde um sich geschart. Und womit? Mit Recht! Denn was im ersten Moment abschreckend wirkt (auch auf mich!), entfaltet nach einigen Spielstunden seine volle Faszination: Der umfangreiche Baukasten und die hohe Komplexität des Spielprinzips erlauben spektakuläre Fehlschläge ebenso wie triumphale Erfolge. Mit den eigenen Raumfahrtexperimenten kann man hunderte Stunden verbringen. Das auf die PC-Maus ausgelegte Interface dürfte sich zudem prima mit dem Touchpad bedienen lassen.

INFOS

Hersteller: Squad
Entwickler: Squad
Alternative: Keine
Termin: 2016

Screen-Info: Die Bilder stammen aus der PC-Version von Kerbal Space Program. Für die Wii-U-Fassung poliert Entwickler Squad die Optik leicht auf.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Als Leiter des Weltraumprogramms der knuffigen Kerbal-Aliens designt ihr Raketen, Space Shuttles sowie Raumbasen und erforscht das Sonnensystem – physikalisch korrekt, versteht sich. Dieses ebenso knifflige wie motivierende Spielprinzip begeistert PC-Spieler seit Mitte 2011. Nach über vier Jahren als Early-Access-Version folgte 2015 die Veröffentlichung der finalen Fassung – zur Freude von Fans anspruchsvoller Simulationen und der Fachpresse. *Kerbal Space Program* erntete Bestnoten. Verständlich, denn die über 200 Bauteile und das „Learning by doing"-Prinzip beim Bau von Sonden und Raketen fesseln wissenschaftsaffine Spieler an den Bildschirm. Wie groß muss der Treibstofftank sein, um einen stabilen Orbit zu erreichen? Sollte ich die Flügel größer machen? Die Kreativität vieler Spieler drückte sich dabei immer wieder in ungewöhnlichen Konstruktionen wie fliegenden Robotern aus. Wer auch nur das geringste Interesse für Physik und Astronomie hat, freut sich über die realitätsnahe Darstellung der Wissenschaften im Spiel. Drei Spielmodi, darunter eine Karriere mit der Mondlandung als großes Ziel und regelmäßig freigeschalteten neuen Bauteilen, bilden den Kern von *Kerbal Space Program*. Grafik und Sound reißen keine Bäume aus, dafür gibt es immer wieder lustige Slapstick-Einlagen der süßen Kerbals.

Fingerzeig in Richtung Mond

Die Wii-U-Adaption unterscheidet sich von der ursprünglichen PC-Version durch eine Cockpit-Ansicht, für die Entwickler Squad den Gamepad-Bildschirm nutzt. Die Anzeigen und Hebel im Cockpit lassen sich dank Touchpad-Bedienung aktivieren, was für ein Plus an Atmosphäre sorgen soll. Zudem könnt ihr auf dem Touchpad den Kurs eurer erfolgreich ins Weltall geschossenen Vehikel mit dem Zeigefinger vorgeben. Wer dabei zu schludrig vorgeht, dessen Konstruktionen stürzen als brennende Trümmer ins Meer.

Peter Bathge

Im Baueditor bastelt ihr völlig frei und ohne Vorgaben eurer Traumschiff zusammen. Wer mehr Führung benötigt, der wird im Karrieremodus fündig.

Im Kampf kommt ein klassisches, rundenbasiertes System zum Einsatz. Die Entwickler haben sich bewusst gegen eine „Active Time Battle"-Mechanik entschieden.

EARTHLOCK: FESTIVAL OF MAGIC

Rollenspiel Rundenbasierte JRPG-Kost aus Norwegen: Das klingt im ersten Moment vielleicht befremdlich, könnte aber funktionieren! Kickstarter macht's möglich.

Das ging ja gerade noch gut! Erst im zweiten Anlauf konnte sich *Earthlock* auf Kickstarter Spenden von knapp 180.000 US-Dollar sichern; die erste Kampagne wurde wegen mangelnder Unterstützung vorzeitig abgebrochen.

Keine Zufallsbegegnungen

Earthlock spielt in einer Welt der Maschinen und Magie, die sich schon seit tausenden Jahren nicht mehr dreht. In der Rolle des unfreiwilligen Helden Amon geht ihr der Sache auf den Grund und legt quasi nebenbei noch einem düsteren Kult das Handwerk, der es auf die Weltherrschaft abgesehen hat. Dazu schart ihr eine Reihe von NPCs um euch. Schon kurz nach Spielstart trefft ihr etwa die Armbrustschützin Ive, die alternativ als weiblicher Hauptcharakter dient. Wenn eure Gruppe auf der Oberweltkarte Feinden begegnet, wechselt die Ansicht auf einen gesonderten Kampfbildschirm, wie aus *Final Fantasy* bekannt. Allerdings gibt es anders als in vielen traditionellen Japan-Rollenspielen keine Zufallsbegegnungen beim Erkunden. Die Gefechte sind rundenbasiert, auf dem Gamepad werden euch dabei nützliche Infos wie Charakterwerte und Ausrüstung angezeigt. Eine Besonderheit von *Earthlock*: Eure Gruppe wird im Kampf in Paare unterteilt. Jedes Pärchen besteht unabhängig von Klasse und Fähigkeiten aus einem Krieger und einem Beschützer. Der eine darf Tränke schlürfen und Gegenstände verwenden, der andere dafür Unterstützungszauber für Heilung und Schilde aussprechen. Je mehr Schaden das Paar erleidet, umso mehr Unterstützungspunkte landen auf seinem Konto, womit mächtigere Beschwörungen möglich sind.

Die Oberwelt bereist ihr in Echtzeit. Durch Portale (rechts) kehrt ihr in regelmäßigen Abständen zurück auf eure Privatinsel, wo eure Helden etwa neue Skills lernen.

Crafting auf der Insel

Im Spielverlauf gelangt ihr in den Besitz eurer eigenen Insel, die ihr als eure Heimatbasis nutzt und immer weiter ausbauen könnt. Hier könnt ihr gefundene Gewächse anpflanzen und regelmäßig Rohstoffe sammeln. Diese verwendet ihr zur Herstellung von Waffenverbesserungen oder magischen Tränken.

Peter Bathge

MEINUNG
Peter Bathge

„Könnte eine Lücke im Genre füllen."

Da *Final Fantasy* den Nintendo-Konsolen ja mittlerweile größtenteils fern bleibt, könnte *Earthlock* ein echter Geheimtipp für JRPG-Fans mit einer Wii U werden. Die rundenbasierten Gefechte machen einen taktisch herausfordernden Eindruck und die Spielwelt besitzt mit ihren postapokalyptischen Einflüssen genug Eigenständigkeit, um nicht wie ein Abziehbildchen bekannter Fantasy-Szenarien zu wirken. Als jemand, den die Besonderheiten japanischer Rollenspiele teils befremden, bin ich dankbar, dass *Earthlock* von einem westlichen Studio kommt. Durch den Verzicht auf Zufallsbegegnungen mit unsichtbaren Monstern haben die Norweger von Snowcastle Games schon mal einen potenziellen Frustfaktor vermieden.

INFOS

Hersteller: Snowcastle Games
Entwickler: Snowcastle Games
Alternative: Child of Light
Termin: 2. Quartal 2016

Screen-Info: Die Bilder stammen von der offiziellen Webseite des Spiels und entsprechen der in Trailern gezeigten Grafikqualität.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

In *Assault Android Cactus* geht es wild her und der Bildschirm wimmelt eigentlich ständig nur so vor Gegnern. Gut, dass ihr mit bis zu drei Freunden im Koop rankönnt.

Die vielen Gegner sind nicht die einzige Bedrohung in diesem rasanten Twin-Stick-Shooter – auch die sich dynamisch ändernden Levels selbst setzen euch kräftig zu.

ASSAULT ANDROID CACTUS

Action Diesen kernigen Twin-Stick-Shooter sollten sich vor allem Koop-Fans vormerken.

INFOS

Hersteller: Witch Beam
Entwickler: Witch Beam
Alternative: Nano Assault Neo
Termin: 2016

Screen-Info: Die Bilder stammen direkt vom Entwickler. Das bunte Twin-Stick-Shooter-Treiben dürfte auf der Wii U ziemlich sicher so aussehen.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Wenn man *Assault Android Cactus* in Aktion sieht, mag man kaum glauben, dass das zuständige Entwicklerteam Witch Beam gerade mal aus drei Personen besteht. Der actionreiche Twin-Stick-Shooter erschien im September 2015 bereits per Steam für den PC und erfreut sich dort großer Beliebtheit. In *Assault Android Cactus* wählt ihr eure Spielfigur aus neun verschiedenen Androiden-Heldinnen, wobei jede über ein eigenes Waffen-Set und besondere Fähigkeiten verfügt. In 25 Levels müsst ihr genretypisch Myriaden von Gegnern bezwingen und euch mit fünf Bossen anlegen. Eine der größten Besonderheiten von *Assault Android Cactus* sind dessen dynamische Levels, die sich stetig verändern, während ihr spielt, was für noch mehr Herausforderung und Hektik sorgt. Da ihr Androiden steuert, habt ihr außerdem nur einen begrenzten Energievorrat, den ihr mittels Batterien aufladen könnt, die Gegner fallen lassen. Doch das wahrscheinlich beste Feature: Ihr könnt das Spiel lokal mit bis zu drei Mitspielern angehen und so die Stärken der verschiedenen Androiden kombinieren.

Viktor Eippert

SHINESS: THE LIGHTNING KINGDOM

Action-Rollenspiel Entwickler Enigami entführt uns in eine zauberhafte Comic-Welt voller Magie.

Was zu Beginn ein Manga werden sollte, kommt dieses Jahr dank Kickstarter als Rollenspiel für Wii U heraus. Der mausgesichtige Held Chado will die Zivilisationen des auseinandergebrochenen Planeten Mahera wieder vereinen und den Krieg der Völker beenden. Zur Seite stehen ihm dabei seine Gefährten und der Naturgeist Shiness. Das Kampfsystem von *Shiness: The Lightning Kingdom* verbindet Magie, genannt Shi, mit Nahkampftechniken. Beide Fähigkeiten könnt ihr mithilfe von Schriftrollen verbessern. Jeder Charakter verfügt über bestimmte Shi-Fähigkeiten wie Telekinese oder die Manipulation von Energie, da das Shi in verschiedene Elemente aufgeteilt ist. Chado beispielsweise beherrscht das Element Erde und ist in der Lage, einen Fels herbeizurufen, den er seinen Feinden entgegenschleudern kann. Zusätzlich könnt ihr euch spezialisieren und damit neue Elemente freischalten. Außerdem stehen euch verschiedene Lösungswege in der farbenfrohen, offenen Welt zur Verfügung.

Juliane Pröll

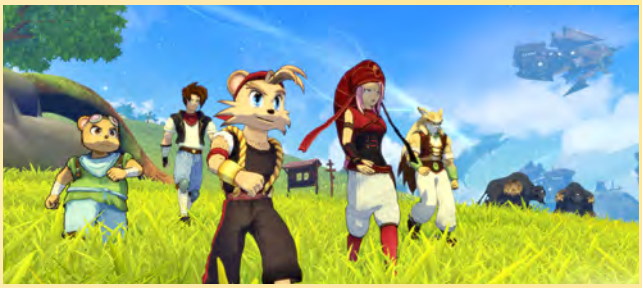
INFOS

Hersteller: Focus Home Interact.
Entwickler: Enigami
Alternative: Xenoblade Chronicles X
Termin: 2016

Screen-Info: Beide Screenshots stammen von der Entwickler-Webseite. Die Grafik des Action-Rollenspiels sieht zum Release auf der Wii U ähnlich aus.

WERTUNGSTENDENZ

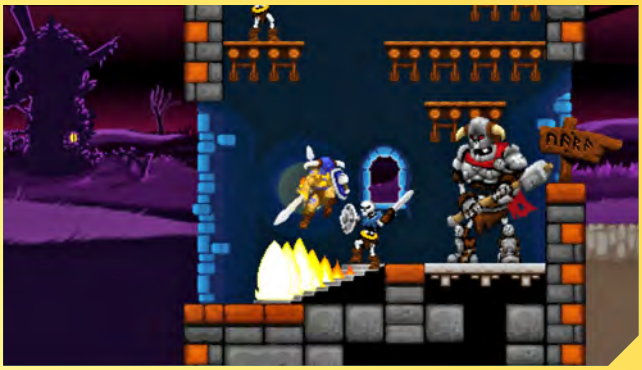
0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100



Chado und seine Begleiter sind nicht nur Spiele- sondern auch Comic-Helden. In den Mangas sind Tipps zum Spiel versteckt.

Im Kampf kommt es vor allem auf gutes Timing an. Wie ihr eure Fähigkeiten am besten anwendet, müsst ihr selbst herausfinden.

Solange Volgarr seinen Schild dabei hat, kann er dem Bildschirmtod entgehen. Ist dieser aber entzweigespalten, müsst ihr beim nächsten Treffer noch mal anfangen.



Ein solcher Sprung nach vorne kann ernsthafte Konsequenzen haben, denn das kleine Skelett hat seinen großen Bruder mitgebracht. Inklusive Streithammer.

VOLGARR THE VIKING

Jump & Run Das wohl männlichste Spiel, welches je für Wii U und 3DS erscheinen wird!

Bei Odin, wer hätte gedacht, dass dieser Tag wirklich einmal kommen würde? Das bereits vor drei Jahren auf Steam erschienene Jump & Run *Volgarr the Viking* wird seinen Weg auch auf die Wii U und den 3DS finden. Das thematisch sehr nordisch angehauchte Abenteuer lässt sich dabei am ehesten als eine Art modernes *Super Ghouls 'n Ghosts* beschreiben. Ziel ist es, Bartträger Volgarr sicher zum Ausgang des jeweiligen Levels zu geleiten, wo in den meisten Fällen ein überdimensionaler Endboss auf ihn wartet. Volgarr steuert sich dabei bewusst ein wenig schwerfälliger. Sprünge und Schwerthiebe müssen also immer wohlüberlegt sein. Ein erster Treffer kostet ihn meist den Schild, beim nächsten Schlag geht Volgarr zu Boden und muss den jeweiligen Abschnitt noch einmal von vorne beginnen. Im Idealfall wisst ihr beim nächsten Mal, worauf ihr achten müsst oder wie ihr einer Falle entgeht. So arbeitet ihr euch nach und nach weiter vor, sammelt auf dem Weg noch nützliche Items ein und seid am Ende mit Stolz erfüllt, wenn ihr eine Stage geschafft habt. Darauf ein Horn köstliches Met! ■ **Marco Cabibbo**

INFOS

Hersteller: Crazy Viking Studios
Entwickler: Crazy Viking Studios
Alternative: Super Ghouls 'n Ghosts
Termin: 2. Quartal 2016

Screen-Info: Die zwei Bilder wurden der offiziellen Homepage von *Volgarr* entnommen, wo es weitere Bilder zu sehen gibt: www.volgarrtheviking.com.

WERTUNGSTENDENZ

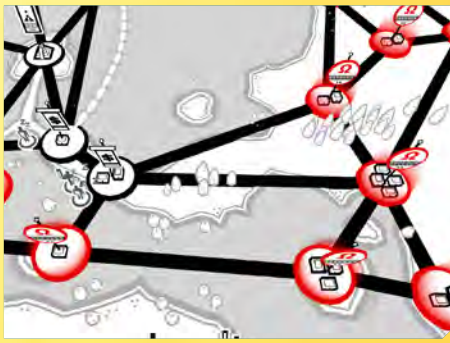
0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

AZTEZ

Strategie/Action Als Aztekenkämpfer gilt es das Indianerreich zu vergrößern und Feinde zu unterjochen.

Welch ungewöhnliche Mischung! In *Aztez* teilt sich das Spiel in zwei grundverschiedene Parts auf: Einerseits erweitert ihr als Anführer des mächtigen Aztekenvolks euer Reich auf einer Weltkarte und nutzt dazu rundenbasiertes Strategie-Gameplay, auf der anderen Seite metzelt ihr euch in Sidescroller-Hack&Slay-Parts durch Gegnerhorden. Doch das ist nicht das einzige Merkmal, welches *Aztez* eine Sonderstellung verpasst. Die Optik hat ebenfalls einen sehr hohen Wiedererkennungswert und besteht größtenteils aus schwarz, weiß und einigen Grauabstufungen, wird jedoch immer wieder von knalligem Rot durchbrochen. Vor allem in den Kampfabschnitten wird mit der roten Farbe nicht gegeizt. Kein Wunder, denn die Aztez-Kämpfer sind die Elitekämpfer des Aztekenreiches und nehmen sich aller Probleme an, die zu klein für eine Armee, aber dennoch nur mit Gewalt zu lösen sind. Die Mischung aus Action und Strategie, welche mit kleinen Kniffen wie Wetten gewürzt sein soll, klingt vielversprechend. Hoffen wir, dass das zweiköpfige Team liefern kann. Das Spiel sollte ursprünglich nämlich schon 2014 erscheinen! ■ **Sebastian Zelada**

In den Hack&Slay-Passagen geht es blutig zur Sache. Das Gameplay wirkt zackig und sieht äußerst spaßig aus. Wir freuen uns auf die finale Fassung!



Auf der Weltkarte gilt es das Aztekenreich zu vergrößern. Mit Strategie und ein wenig Glück hat man sich irgendwann ein Weltreich geschaffen.

INFOS

Hersteller: Team Colorblind
Entwickler: Team Colorblind
Alternative: D&D: Chronicles of Mystara
Termin: Nicht bekannt

Screen-Info: Die Bilder stammen aus dem offiziellen Presskit der Entwickler und stellen Gameplay-Screenshots der zwei verschiedenen Parts dar.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart!
So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Wertungskästen:
Darin findet ihr die wichtigsten Infos rund um das getestete Spiel, etwa Release-Termin, Hersteller, Entwickler, Preis und Jugendeignung. Bei jedem Spiel bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat und liefern euch die wichtigsten Pro- und Contra-Aspekte zu dem jeweiligen Titel. Dabei beeinflusst jedes Pro und Contra die Endwertung, wobei besonders wichtige Pros und Contras mit einem doppelten Plus beziehungsweise einem doppelten Minus hervorgehoben sind. Außerdem bewerten wir, wie viel Spaß der getestete Titel im Einzelspieler- und im Mehrspielermodus (falls vorhanden) macht und wie viele Spieler jeweils online oder offline miteinander spielen können. Bei 3DS-Tests informieren wir euch zudem darüber, ob ihr zwingend einen New Nintendo 3DS für das Spiel benötigt.

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen. Diese findet ihr in den Meinungskästen am Ende größerer Tests und Vorschauen.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 % als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

> 90 %, Herausragend
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem 90er gewürdigt. Spiele, die dermaßen gut abschneiden, gehören in jede Sammlung!

> 80 %, Sehr gut
Hervorragender, überdurchschnittlich guter Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen, auch wenn nicht alles an dem Spiel perfekt sein mag.

> 70 %, Gut
Die zweite Liga – gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen, bei denen man als Fan des Genres beziehungsweise der entsprechenden Thematik nicht viel verkehrt machen kann.

> 60 %, Befriedigend
Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage, auch wenn das Spiel durchaus offensichtliche Schwächen aufweist.

> 50 %, Ausreichend
Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit des Spielers, obwohl nicht alles an den Games grottenschlecht sein muss.

< 50 %, Mangelhaft
Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen. Nicht einmal Fans der Thematik werden mit diesen Spielen ihre Freude haben. Finger weg!

Splatoon

Termin: 29. Mai 2015
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 8
An der Optik hat sich in den vergangenen Monaten nichts geändert. Das tolle Artdesign wird nach wie vor von einer sauberen Technik getragen.

SOUND 9
Sprache/Text: Inkling-Sprache/Deutsch
Die neuen, thematisch sehr abwechslungsreichen Musikstücke fügen sich wunderbar in den ohnehin schon famosen Soundtrack des Spiels ein.

STEUERUNG 9
Pro-Controller: ☑ **Wii-Zubehör:** ☑
Besonderheiten: Alleine nur mit Gamepad spielbar
Die sehr simpel gehaltene Steuerung setzt auf eine Mischung aus Analog- und Gyroskop-Steuerung. Wunderbar umgesetzt, nahezu fehlerfrei.

EINZELSPIELER 7
Schwierigkeitsgrad: leicht/mittel
Die Kampagne des Spiels ist leider ein wenig kurz und zu einfach geraten. Wer alle versteckten Schriftrollen finden will, wird um die sieben Stunden benötigen.

MEHRSPIELER 10
Spieler online: 8 **Spieler offline:** 1-2
Dank neuer wie auch gut umgesetzter Spielmodi hat sich *Splatoon* seine 10 im Mehrspieler redlich verdient. Lediglich manche Abstürze nerven noch.

PRO / CONTRA
- ++ Fantastisch umgesetztes Tinten-Feature
- \+ Präzise, leicht zu handhabende Steuerung
- \+ Neue Mehrspielerkarten sehr gelungen
- \+ Ungewöhnliches, skurriles Artdesign
- \+ Neue Waffen sehr abwechslungsreich
- − Waffen-Balance noch nicht perfekt
- − Einzelspielerkampagne immer noch recht kurz
- − Online öfters immer noch Abstürze

WERTUNG/FAZIT

90

„Innovativ, kreativ und wohldurchdacht: *Splatoon* bringt Farbe in euer Leben!“

ICONS

N-ZONE-HIT
An diesem Icon erkennt ihr die Hits für Wii U und 3DS. Denn nur Titel mit einer Wertung von 85 Prozent oder mehr erhalten diese Hit-Auszeichnung.

AMIIBO
Wenn ihr dieses Icon in einer Vorschau oder einem Test erblickt, unterstützt das entsprechende Spiel Nintendos Amiibo-Figuren. Welche Funktion die Figuren haben, verraten wir im Artikel.

eSHOP
Dieses Icon weist darauf hin, dass ein Spiel oder ein Downloadcontent ausschließlich online über den Nintendo eShop erhältlich ist.

GESPIELT
Wenn wir bei einer Vorschau einen Titel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt“-Icon.

USK-EINSTUFUNGEN

1 USK ab 0 freigegeben
2 USK ab 6 freigegeben
3 USK ab 12 freigegeben
4 USK ab 16 freigegeben
5 USK ab 18

1 Ab 0 Jahren
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Ab 18 Jahren

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

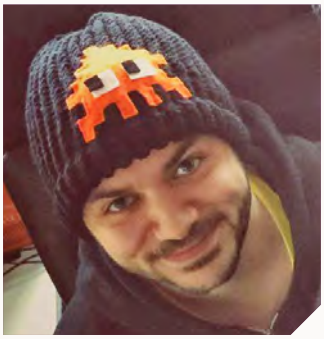
VIKTOR EIPPERT (29, Redaktionsleiter)

Spielt gerade: Bravely Default (3DS), Defence Grid 2 (PS4), XCOM 2 (PC)
Schaut gerade: The Monuments Men
Und sonst: So, ich habe Xenoblade Chronicles X nun ad acta gelegt. Meine Abschlussbilanz: 145 Spielstunden auf der Uhr, beinahe alle Nebenquests, Sammelquests und Harmoniemissionen erledigt, Mira bis in den letzten Winkel erkundet, zwei Stufe-60-Skells freigespielt, tatsächlich alle 100 Plüschhummer gesammelt und bei alledem wahnsinnig viel Spaß gehabt. Läuft.

BENJAMIN KEGEL (34, Redakteur)

Spielt gerade: XCOM 2 (PC)
Schaut gerade: Der Marsianer (Blu-ray)
Hört gerade: Mad Max: Fury Road (OST)
Und sonst: Sechs Oscars für Mad Max! Wäre ich jetzt bei meinen Kumpels auf den britischen Inseln, würden wir das spontan und ritterlich in einem Pub feiern gehen. So wie im Bild nebenan. Es freut mich tierisch, dass dieses exzentrische Meisterwerk dermaßen abgeräumt hat, ich hätte Fury Road auch noch Best Picture gegönnt. Richtig leid tut mir dagegen Der Marsianer. Komplett leer ausgegangen.

MARCO CABIBBO (31, Redakteur)



Spielt gerade: Pokémon Gelb (3DS), Splatoon (Wii U)
Splattet gerade: Laureen in Splatoon
Liest gerade: Sascha Sommer – In China
Und sonst: Tja, was für Pokémon werde ich wohl in mein Team aufnehmen, um sie gegen Ende des Jahres/Anfang 2017 in Pokémon Sonne bzw. Pokémon Mond ebenfalls einsetzen zu können? Wahrscheinlich wieder die gleiche Truppe wie anno 1999. Simsala, Pikachu, Starmie, Arktos, Vulnona und Pummeluff. Obwohl, hmm, da fehlen noch Enton und Flegmon …

LUKAS SCHMID (27, Redakteur)

Spielt gerade: Twilight Princess HD (Wii U), Far Cry: Primal (PS4), Fallout 4 (PS4)
Schaut gerade: Life is too short
Liest gerade: Marie-Sabine Roger – Das Labyrinth der Wörter, Walter Moers – Die 131/2 Leben des Käpt'n Blaubär
Und sonst: Nach vielen, vielen, viel zu vielen Stunden in der Spielwelt von Fallout 4 ist mir die Postapokalypse dann doch irgendwann ein bisschen zu eintönig geworden. Somit zieht es mich nun hauptsächlich nach Hyrule und nach Oros, die wunderschöne Steinzeit-Welt von Far Cry: Primal. Yay, Abwechslung!

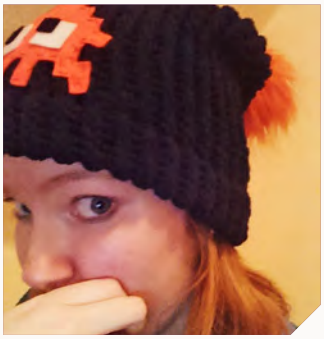
MATTHIAS SCHÖFFEL (50, Layouter)

Hört gerade: Kalle Kalima – High Noon
Schaut gerade: Die Brücke – Transit in den Tod – Staffel 3
Liest gerade: Heinz Strunk – Der Goldene Handschuh
Und sonst: Wenn ab und zu die Sonne durchkommt, juckt es schon ganz gewaltig. Und es gibt so viele schöne Motorräder. Sogar ein bayerischer Traditionshersteller hat sich besonnen und baut jetzt wieder Hobel, die nach was aussehen. Aber ich würde das Teil ja doch bloß wieder schrotten. Lassen wir's also jucken.

SANDRA WENDORF (35+, Layouterin)

Hört gerade: Wolfgang Ambros Skifoan! und The Marvelettes
Liest gerade: Unterwerfung von Michel Houellebecq
Und sonst: Die Sonne scheint und der Frühling steht zwar schon in den Startlöchern, aber dennoch will ich mich in den nächsten Wochen auf jeden Fall noch mal aufs Snowboard wagen. Ich bin zwar nicht sonderlich begabt und der Lehrer tut mir jetzt schon leid, aber ich bin sehr guter Hoffnung, dass ich gesund und wohlbehalten aus diesem Urlaub zurückkehre ;)

LAUREEN EGGMANN (22, Freie Mitarbeiterin)



Spielt gerade: Pokémon Gelb (3DS), Splatoon (Wii U)
Splattet gerade: andere Inklinge
Färbt gerade: das gegnerische Territorium
Und sonst: Da hat mich jetzt wohl – mit leichter Verspätung – das Splatoon-Fieber gepackt. Momentan mach ich also nicht viel außer andere Tintenfische zu belagern, zumindest wenn das Internet das zulässt. Schön ist es ja auf dem Land, im schlimmsten Fall wird man aber aus jedem Match gepfeffert. In solchen Phasen entstehen dann eben Sachen wie die Mütze auf dem Bild.

JULIANE PRÖLL (32, Praktikantin)

Spielt gerade: Far Cry Primal (PS4), Binding of Isaac (PC)
Schaut gerade: den Ghostbusters Teaser-Trailer
Liest gerade: alte Hellboy-Comics
Und sonst: Gebt mir eine Keule! Das Steinzeit-Fieber hat mich gepackt. Ich liebe das urzeitliche Setting und die Tierwelt in Far Cry: Primal. Gestern hat mich ein Mammut totgetrampelt, weil ich in seinem Revier ein Wildschwein gejagt habe. Das nennt man dann wohl natürliche Auslese …

MEINUNGSMACHE

Die Geschmackspolizei

	Lukas Schmid	Viktor Eippert	Marco Cabibbo	Benjamin Kegel
TOP-TITEL	Zelda: Twilight Princess HD	Zelda: Twilight Princess HD	Pokémon Tekken	Pokémon Tekken
FLOP-TITEL	Return to PopoloCrois …	Space Hulk	-	Return to PopoloCrois …
Pokémon Tekken (Wii U) ∅ Wertung: 8,25 // Test S. 30	Beileibe nicht so anspruchsvoll wie *Tekken* und angereichert um die knuffigen Poké-Kämpfer, ist *Pokémon Tekken* für mich als Gelegenheitsprügler ideal. Ein bisschen mehr Inhalt hätte es aber sein dürfen. **8**	Ich bin zwar wahrlich kein Beat-'em-Up-Crack, doch dank der vergleichsweise überschaubaren Kampfmechaniken werde ich in *Pokémon Tekken* nicht überfordert. Ich hätte mir aber mehr Kämpfer gewünscht. **8**	*Pokémon Tekken* sollte niemand unterschätzen. Das Spiel hat genügend Kniffe parat, um besonders auf der kompetitiven Ebene zu überzeugen. Trotzdem wünsche ich mir noch Pummeluff als spielbare Figur. Pummel! **9**	Es ist nicht das Spiel geworden, das ich erwartet hatte – es geht deutlich mehr in eine *Naruto*-lastige Richtung bei kleinerem Aktionsradius. Die Tiefe sollte man aber nicht unterschätzen. Hier kann man sich richtig verbeißen! **8**
TLoZ: Twilight Princess HD (Wii U) ∅ Wertung: 9,0 // Test S. 36	Ganz so liebevoll überarbeitet wie vor allem die 3DS-*Zelda*-Remakes ist *Twilight Princess* leider nicht. Warum ich trotzdem die Höchstnote vergebe? Weil das Spiel an sich nach wie vor ein echtes Meisterwerk ist! **10**	Grafisch mag die HD-Umsetzung von *Twilight Princess* zwar nicht ganz mit *The Wind Waker HD* mithalten können, doch inhaltlich ist es immer noch ein grandioses *Zelda*-Abenteuer. Jetzt bitte schnell den nächten Teil liefern! **9**	Für dieses Spiele habe ich mir dereinst eine Wii gekauft. Gut, gab es auch auf dem Cube, aber da die Konsole bei mir eh sehr hoch im Kurs war, habe ich Nintendos großzügiges Angebot sehr gerne angenommen. **9**	Von allen *Zeldas* mag ich *Twilight Princess* am liebsten – der Stil und die Atmosphäre sprechen mich hier am meisten an. Da kommt mir die HD-Neuauflage gerade recht, die Wii-Fassung sieht mittlerweile furchtbar aus. **8**
Return to PopoloCrois … (3DS eShop) ∅ Wertung: 5,75 // Test S. 40	Irgendwie beschleicht mich das Gefühl, dass die Entwickler von *Harvest Moon* – oder *Story of Seasons*, wie der geistige Nachfolger heißt – „es" nicht mehr richtig drauf haben. Zumindest wirkt dieses Spin-off so. **5**	Die *Rune Factory*-Spiele beweisen, dass eine Mischung aus Farmsimulation und Rollenspiel sehr gut aufgehen kann. Hier werden beide Aspekte jedoch nur halbgar dargeboten, wodruch das Gesammte mittelmäßig ist. **6**	Optisch durchaus zuckersüß, kann *PopoloCrois* in so ziemlich jeder anderen Sparte kaum überzeugen. Vor allem der in allen Belangen viel zu leichte Schwierigkeitsgrad stößt mir besonders sauer auf. **6**	Hmmmm … nö, ich fürchte, hier fehlt mir das nötige Feuer. Es gibt zu zahlreichen interessanten Aspekten etwas zu bestaunen, wirklich viel Tiefgang hat aber kaum einer davon. Für genügsame Neueinsteiger okay. **6**
Project X Zone 2 (3DS) ∅ Wertung: 7,25 // Test S. 42	Serien-Crossover sind ja eigentlich eine super Sache für Fans, vor allem wenn sie so umfangreich ausfallen wie dieses hier. Der Stil und vor allem das Gameplay von *Project X Zone 2* machen mich aber nur bedingt an. **6**	Dieses Spiel ist der reinste Fanservice und genau deswegen trifft es bei mir auch ins Schwarze. Wo sonst treffen Phoenix Wright, Ryu Hazuki, Yuri Lowell, Kazuma Kiryu, Chrom, Ryu, Dante und Segata Sanshiro aufeinander!? **8**	Ein wahres Fest für Spieler in meinem Alter – mit all den Anspielungen und Charakteren aus früheren Videospielen können junge Hüpfer meist nämlich leider kaum was anfangen. Unbedingt nachholen! **8**	Ordentliches Strategie-Gameplay hin oder her, die echten Stars des Spiels sind die herrlich bunt durchgemischten Charaktere. Wer die nicht kennt, bekommt den Reiz dieser charmanten Best-of-Galerie kaum mit. **7**
Pokémon Rot/Blau/Gelb (3DS VC) ∅ Wertung: 6,75 // Test S. 54	Natürlich habe ich *Pokémon* anno dazumal auch gespielt – und zwar die rote Version. Mich hat der Poké-Wahn aber schon damals nicht gepackt, obwohl ich die Qualitäten der Spiele durchaus erund anerkenne. **6**	Puh, ist das jetzt schon lange her, dass ich als Jungspund in der blauen Edition von *Pokémon* Kanto unsicher gemacht habe. Trotz aller Nostalgie muss ich aber sagen, dass die Alterserscheinungen des Erstlings klar zu spüren sind. **7**	Ich kenne viele RPG-Serien mit einem ähnlichen Kampfsystem, die spielerisch deutlich mehr draufhaben als *Pokémon*. Den Charme und die Ausrichtung finde ich aber auch nach so vielen Jahren immer noch unwiderstehlich. **8**	Ja, natürlich ist das Teil ein absolutes Kultspiel, das ich damals im Original (rote Edition) auch pausenlos gezockt habe. Mechanisch ist das Ur-*Pokémon* aber einfach völlig veraltet – es war damals als RPG schon dünn. **6**
Sadame (Wii U eShop) ∅ Wertung: 7,5 // Test S. 57	Sehr hübscher Grafikstil, befriedigendes, von *Diablo* inspiriertes Grinding-Gameplay und ein gewaltiger Umfang – eigentlich eine super Sache. Allerdings ist's einfach nicht mein Genre. Trotzdem definitiv einen Blick wert! **7**	Alle paar Monate kommen im Nintendo eShop quasi wie aus dem Nichts kleine Spiele-Perlen daher, die mich unverhofft positiv überraschen. *Sadame* ist solche eine angenehme Überraschung. **8**	Von Beginn an erinnerte mich *Sadame* sehr stark an das thematisch ähnliche *Muramasa*. An die Qualität kommt es vielleicht nicht ganz heran, ein Geheimtipp für den 3DS bleibt das Spiel aber definitiv. **8**	Irgendwo zwischen *Onimusha* und *Diablo*, was? Kann man schon mal machen! Es macht Spaß. Es ist (gerade im eShop) außergewöhnlich. Schade, dass man den Hintergründen nicht dieselbe Liebe wie den Figuren gönnt. **7**

Tolle Prämien im Shop!

NINTENDO AMiiBO

Jahresabo-Prämien – lieferbar, solange Vorrat reicht

Mit amiibo kannst du eine brandneue Möglichkeit entdecken, mit deinen Lieblings-Charakteren und -Spielen von Nintendo zu interagieren. Wenn du mit einer solchen Figur den NFC-Kontaktpunkt deines Wii U Gamepads berührst, während du bestimmte Spiele spielst, werden die auf dem Chip befindlichen Daten in das jeweilige Spiel übertragen und auf verschiedenste Weise genutzt. Außerdem werden die Daten deiner Figur beim Spielen aktualisiert. So wird dein Amiibo einzigartig!

Kompatibel mit: Super Mario Maker, Super Smash Bros. für Wii U/3DS, Animal Crossing: Amiibo Festival, Animal Crossing: Happy Home Designer und weiteren Titeln für Wii U und New Nintendo 3DS!

AMiiBO-TASCHEN

Leser-werben-Leser-Prämien – lieferbar, solange Vorrat reicht

1 UP-Tasche:
- Von Nintendo lizenziert
- Stabiles Case mit Reißverschluss
- Für bis zu 12 Amiibo-Figuren

Block-Tasche:
- Von Nintendo lizenziert; Soft-Case mit Tragegriff und Reißverschluss
- Für bis zu 16 Amiibo-Figuren
- Aufklappbarer Deckel als Spielbühne

ABO? DESWEGEN:

- ✔ COOLE PRÄMIEN
- ✔ PREISVORTEILE
- ✔ VERSANDKOSTENFREI BEQUEM PER POST
- ✔ PÜNKTLICH & AKTUELL
- ✔ KEINE AUSGABE VERPASSEN!

shop.computec.de/nzone

Wann erscheint was? Dank der umfangreichen N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über alle Neuerscheinungen für Wii U, 3DS und Mobile. Stand: 3. März 2016.

Wii U

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
März 2016		
S. 30 Pokémon Tekken	Nintendo	18. März 2016
S. 36/76 The Legend of Zelda: Twilight Princess HD	Nintendo	04. März 2016
The Book of Unwritten Tales 2	Nordic Games	22. März 2016
April 2016		
Star Fox Zero	Nintendo	April 2016
2016		
A Cowboy's Tale	Nexis Games	2016
Genei Ibun Roku # Fire Emblem	Nintendo	2016
Lego Star Wars: Das Erwachen der Macht	Warner Bros.	28. Juni 2016
Mario & Sonic bei den Olymp. Spielen: Rio 2016	Nintendo	2016
Mighty No. 9	Comcept	Frühjahr 2016
Terraria	505 Games	1. Quartal 2016
S. 11 The Legend of Zelda Wii U	Nintendo	2016
Yooka-Laylee	Playtonic/Team 17	Oktober 2016
Weitere Ankündigungen		
Bloodstained: Ritual of the Night	Armature Studio	März 2017
Clayfighter	Interplay	Nicht bekannt
Know Your Friends	Ubisoft	Nicht bekannt
Project Giant Robot	Nintendo	Nicht bekannt
Project Guard	Nintendo	Nicht bekannt
Wii U eShop: Kürzlich erschienen/bald erhältlich		
S. 22 Assault Android Cactus	Witch Beam	1. Quartal 2016
UPDATE Chasing Dead	2020 Venture	03. März 2016
NEU Grumpy Reaper	EnjoyUp Games	03. März 2016
Noitu Love	MP2 Games	1. Quartal 2016
NEU U Host	Bear Box Media	03. März 2016
Wii U eShop: Weitere Ankündigungen		
90's Arcade Racer	Nicalis	2016
A.N.N.E	Gamesbymo	2016
A Boy and his Blob	Majesco	Nicht bekannt
Action Henk	Curve Digital	2016
Aqua Moto Racing Utopia	Zordix	Nicht bekannt
S. 22 NEU Assault Android Cactus	Witch Beam	2016
A World of Keflings	NinjaBee	2016
S. 24 Aztez	Team Colorblind	Nicht bekannt
Back to Bed	Bedtime Digital Games	2016
Ballpoint Universe: Infinite	Arachnid Games	2016
Blood Alloy	Suppressive Fire Games	Nicht bekannt
NEU Buddy & Me: Dream Edition	Sunbreak Games	Nicht bekannt
Chomp Chomp Chomp Party	Nicht bekannt	2016
Chromophore: The Two Brothers D.C.	Ackkstudios	2016
Chronicles of Teddy	LookAtMyGame	2016
S. 19 UPDATE Cryamore	Atlus	Sommer 2016
Cult County	Renegade Kid	Nicht bekannt
Dance of the Damned	Nexis Games	2016
Dex	Treadlocks	2016
Dot Arcade	James Montagna	2016
Dragon Fantasy: The Volumes of Westeria	Choice Provisions	Nicht bekannt
Dreamfall Chapters: The Longest Journey	Red Thread Studios	2016
Dungeons & Dragons: Chronicles of Mystara	Capcom	2016
S. 21 NEU Earthlock: Festival of Magic	Snowcastle Games	2. Quartal 2016
Festival of Magic	SnowCastle Games	Nicht bekannt
Flavoured Cats	CW Games	2016
Forced	BetaDwarf	2016

Wii U (Fortsetzung)

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Forgotten Memories	Psychoz Interactive	Nicht bekannt
Forma.8	MixedBag	2016
Freedom Planet 2	Galaxy Trail	Mitte 2017
Giana Sisters 2	Black Forest Games	Nicht bekannt
Guns, Gore & Cannoli	Crazy Monkey Studios	2016
S. 18 UPDATE Heart Forth, Alicia	Alonso Martin	2. Hälfte 2016
Hex Heroes	Prismatic Games	2016
Hover: Revolt of Gamers	Midgar Studio	Nicht bekannt
UPDATE Hyper Light Drifter	Heart Machine	Nicht bekannt
Infinity Runner	Wales Interactive	2016
Insanity Blade – The Arcade Experience	Casual Bit Games	Nicht bekannt
NEU Jotun: Valhalla Edition	Thunder Lotus Games	Sommer 2016
S. 20 UPDATE Kerbal Space Program	Squad	2016
Knytt Underground	Ripstone	2016
Limbo	Playdead	2016
Lobodestroyo	Lefthandes Studios	2016
Lost Reavers	Bandai Namco	Nicht bekannt
Lovely Planet	tinybuild/QUICKTEQUILA	2016
March of War	ISOTX	2016
Minecraft: Story Mode	Telltale Games	Nicht bekannt
Mini Mario & Friends: Amiibo Challenge	Nintendo	Nicht bekannt
Mutant Mudds: Super Challenge	Renegade Kid	2016
Mutant Mudds Deluxe	Renegade Kid	2016
Ninja Pizza Girl	Disparity Games	2016
Ping 1.5+	Nami Tentou Mushi	2016
NEU Planet Diver	Fabraz	Nicht bekannt
Poi	Polykid	2016
Poncho	Rising Star Games	2016
NEU Quest of Dungeons	Upfall Studios	2016
Race the Sun	Disparity Games	2016
Rive	Two Tribes	2016
Road Redemption	Darkseas Games	2016
Rynn's Adventure: Trouble in the Enchanted …	Arcane Four	Nicht bekannt
Shadow Blade: Reload	Dead Mage	Nicht bekannt
Shantae: Half-Genie Hero	WayForward	2016
Shantae: Risky's Revenge – Director's Cut	Wayforward	2016
S. 22 UPDATE Shiness: The Lightning Kingdom	Focus Home Interactive	2016
Shutshimi	Choice Provisions	2016
Slain!	Digerati Distribution	2016
Songs of Seven	Enlightened Games	2016
Soul Axiom	Wales Interactive	2016
Swap Fire	Midnight Status	Nicht bekannt
The Girl and the Robot	Nicht bekannt	2016
The Minotaur	Ratalaika Games	Nicht bekannt
The Next Penelope	Aurelian Regard/Blitworks	2016
The Unlikely Legend of Rusty Pup	Nicht bekannt	2016
Trine 3	Frozenbyte	Nicht bekannt
Twisted Fusion	Leuvision	2016
U Craft	Nexis Games	2016
S. 23 UPDATE Volgarr the Viking	Crazy Viking Studio	2. Quartal 2016
Whoa Dave!	Gaijin Games	2016
Windup Knight 2	Robot Invader	2016
Wonder Flick	Level-5	2016
Zombie Vikings	Zoink Games	2016
Wii U Virtual Console: Kürzlich erschienen/Bald erhältlich		
NEU Advance Wars: Dual Strike	Nintendo	03. März 2016
Wii U Virtual Console: Weitere Ankündigungen		
Mario Slam Basketball	Nintendo	Nicht bekannt

3DS/Mobile

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
März 2016		
S. 16 Hyrule Warriors: Legends	Nintendo	25. März 2016
Stella Glow	NIS America	11. März 2016
April 2016		
S. 14 UPDATE Mario & Sonic bei den Olymp. Spiel...	Nintendo	08. April 2016
UPDATE Yo-kai Watch	Nintendo	29. April 2016
2016		
Dragon Quest VII: Fragmente der Vegangenheit	Square Enix	2016
Dragon Quest VIII: Die Reise des verwunsch...	Square Enix	2016
Fire Emblem: Fates	Nintendo	2016
Lego Star Wars: Das Erwachen der Macht	Warner Bros.	28. Juni 2016
Metroid Prime: Federation Force	Nintendo	2016
Mighty No. 9	Comcept	Frühjahr 2016
S. 06 NEU Pokémon Mond	Nintendo	Ende 2016
S. 06 NEU Pokémon Sonne	Nintendo	Ende 2016
Sonic Boom: Feuer und Eis	Sega	2016
Yu-Gi-Oh!	Konami	Sommer 2016
Weitere Ankündigungen		
7th Dragon III – Code: VFD	Sega	Nicht bekannt
Corpse Party: Blood Covered ... Repeated Fear	XSEEED	Nicht bekannt
Disney Magical World 2	Disney Interactive	Nicht bekannt
Dragon Ball Z: Extreme Butoden	Bandai Namco	Nicht bekannt
Dragon Quest Monsters Joker 3	Square Enix	Nicht bekannt
Dragon Quest XI	Square Enix	Nicht bekannt
S. 09 Etrian Odyssey 5	Atlus	Nicht bekannt
Great Ace Attorney	Capcom	Nicht bekannt
Inazuma Eleven Go Galaxy	Level-5	Nicht bekannt
Monster Hunter Stories	Capcom	Nicht bekannt
Monster Hunter X	Capcom	Nicht bekannt
New Atelier Rorona: The Origin Story of ...	NIS	Nicht bekannt
One Piece: Super Grand Battle X	Bandai Namco	Nicht bekannt
Pac-Man & die Geisterabenteuer 2 (Retail)	Bandai Namco	Nicht bekannt
Phoenix Wright: Ace Attorney 6	Capcom	Nicht bekannt
Puzzle & Dragons X	GungHo Online Ent.	Nicht bekannt
Shift DX	Rising Star Games	Nicht bekannt
Shin Megami Tensei IV Final	Atlus	Nicht bekannt
Story of Seasons 2	Marvelous	Nicht bekannt
Tales of the World: Reve Unitia	Bandai Namco	Nicht bekannt
Theatrhythm: Dragon Quest	Square Enix	Nicht bekannt
The Snack World	Level-5	Nicht bekannt
Yo-kai Watch 2	Level-5	Nicht bekannt
Zero Escape 3	Aksys Games	Nicht bekannt

3DS/Mobile (Fortsetzung)

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
3DS eShop: Kürzlich erschienen/bald erhältlich		
NEU Musicverse: Electronic Keyboard	Abylight	03. März 2016
Noitu Love	MP2 Games	1. Quartal 2016
NEU Parascientific Escape: Cruise in the Distant S...	Circle Entertainment	03. März 2016
3DS eShop: Weitere Ankündigungen		
AeternoBlade 2	Corecell	2016
Antipole DX	Saturnine Games	2016
Azure Striker Gunvolt 2	Inti Creates	Nicht bekannt
Blast 'em Bunnies	Nnooo	2016
Boxboy! One more Box	Nintendo	Nicht bekannt
Child's Mind	Unit DTH	Nicht bekannt
Dragon Fantasy: The Volumes of Westeria	Choice Provisions	Nicht bekannt
Dragon Fantasy	The Muteki Corporation	2016
Great Detective Pikachu	Nintendo	Nicht bekannt
Grinsia	Nicalis	2016
Harvest December	Circle Entertainment	Nicht bekannt
Johnny Dynamite	Enjoy Gaming	Nicht bekannt
Langrisser Re: Incarnation – Tensei	Aksys Games	19. April 2016
Lionel City Builder 3D: Rise of the Rails	Big John Games	2016
Mini Mario & Friends: Amiibo Challenge	Nintendo	Nicht bekannt
Moon Chronicles (Episode 1)	Renegade Kid	2016
Moon Chronicles (Episode 2)	Renegade Kid	2016
Mutant Mudds 2	Renegade Kid	2016
Mutant Mudds: Super Challenge	Renegade Kid	2016
NEU Quest of Dungeons	Upfall Studios	2016
Saber Rider and the Star Sheriffs	Team Saber Rider	4. Quartal 2016
Shakedown Hawaii	Vblank Entertainment	Nicht bekannt
Shantae: Risky's Revenge – Director's Cut	Wayforward	2016
Shutshimi	Choice Provisions	2016
Strike Force Foxx	Big John Games	2016
Swords & Soldiers 3D	Circle Ent.	2016
Tappingo 2	Goodbye Galaxy Games	2016
NEU The Legend of Kusakari	Nnooo	Nicht bekannt
The Unlikely Legend of Rusty Pup	Nicht bekannt	2016
Thorium Wars: Attack of the Skyfighter	Big John Games/3PM Games	2016
Treasurenauts	Renegade Kid	2016
S. 23 NEU Volgarr the Viking	Crazy Viking Studio	2. Quartal 2016
Whoa Dave!	Gaijin Games	2016
Zero Time Dilemma	Aksys Games	Sommer 2016
3DS Virtual Console: Weitere Ankündigungen		
Harvest Moon 3	Natsume	Nicht bekannt
Mobile		
Miitomo	Nintendo	März 2016
Pokémon Go	Nintendo	2016

GRUMPY REAPER (Wii U eSHOP)

Hersteller: EnjoyUp Games **Genre:** Geschicklichkeit **Termin:** 03. März 2016

PARASCIENTIFIC ESCAPE: CRUISE ... (3DS eShop)

Hersteller: Circle Entertainment **Genre:** Visual Novel **Termin:** 03. März 2016

POKÉMON TEKKEN

Beat 'em Up Wenn die Liga ihre Pforten öffnet, greifen die Trainer zu ihren Pokébällen. Habt ihr das Zeug, Champion zu werden und alle Kontrahenten in ihre Schranken zu verweisen?

Das Duell geht in die heiße Phase: Unser Pikachu setzt dem gegnerischen Suicune mit Stromstößen ganz schön übel zu. Jetzt bloß nicht unaufmerksam werden!

Als auf der japanischen Pokémon Game Show im Sommer des Jahres 2013 erste Teaser-Schnipsel zu einem bislang unbekannten Spiel auftauchten, nahm das Mysterium seinen Lauf. Der nicht einmal fünf Sekunden langen Szene konnte man zwar keine zuverlässigen Informationen entlocken, allerdings galt es aber schon sofort als gesichert, dass sich hier die beiden Pokémon Lucario und Lohgock in einer belebten Fußgängerzone gegenüberstanden. Was dies nun genau zu bedeuten hatte, wurde erst ein weiteres Jahr später offiziell enthüllt. Niemand anderes als die Macher der legendären Beat-'em-Up-Reihe *Tekken* arbeiteten mit *Pokkén Tournament* an einem waschechten Arcade-Prügler, angesiedelt im Pokémon-Universum. Nachdem das Spiel bereits im Juli 2015 die japanischen Spielhallen erobert hat, statten die Taschenmonster nun auch endlich der Wii U einen Besuch ab. Nicht mit einer simplen Umsetzung, sondern einer erweiterten Fassung, die auch Einzelspielern etwas zu bieten hat.

Neuer Name, gleiches Spiel

Anhand der Genrebezeichnung dürfte spätestens jetzt auch dem größten Pokémon-Neuling klar sein, dass es sich bei *Pokémon Tekken* – so der deutsche Name des Spiels – um kein klassisches Rollenspiel handelt. Während die Handheld-RPGs auf eine Mischung setzen, die aus dem Erkunden der Spielwelt und taktischen Rundenkämpfen mit eigens gefangenen Pokémon besteht, liegt die Fokussierung des Ablegers für Wii U einzig und allein auf dem kämpferischen Part. Das spielerische Geschehen beschränkt sich dabei auf ein festgelegtes Areal, in dem sich maximal zwei Taschenmonster so lange eins auf die Mütze geben, bis eines von ihnen sich geschlagen in den Pokéball zurückzieht. Das Raster an zur Auswahl stehenden Pokémon fällt natürlich um einiges kleiner aus. Von den insgesamt 720 Pokémon, die es derzeit gibt, haben es folgende in die Charakterauswahl geschafft: Pikachu, Glurak, Machomei, Gengar, Lohgock, Lucario, Gewaldro, Guardevoir, Rutena, Suicune, Skelabra, Snibunna, Knackrack und Mewtu. Exklusiv für *Pokémon Tekken* sind zudem noch Schatten-Mewtu und ein weibliches Wrestling-Pikachu hinzugekommen – Ersteres spielt im Story-Modus eine wichtige Rolle, zu dem wir gleich kommen. Mit der zur Verfügung stehenden Riege an spielbaren Pokémon standen

Pokémon trainieren macht Spaß! Dementsprechend darf ein Trainingsmodus, in dem euch die Grundlagen beigebracht werden, selbstverständlich nicht fehlen.

Jedes Pokémon besitzt individuelle Vorzüge. Manche sind für den Nahkampf prädestiniert, andere halten ihren Gegner lieber dezent auf Abstand.

Mewtu und sein düsteres Ebenbild müssen erst freigeschaltet werden. Leider sind sie im Spiel die einzigen beiden Pokémon, die sich freispielen lassen.

die Entwickler offensichtlich vor einer nicht lösbaren Aufgabe. Nach all den Jahren hat nun mal jeder Spieler unter den Hunderten von zur Auswahl stehenden Pokémon seine persönlichen Favoriten gefunden, weshalb ein perfektes Raster von vornherein unmöglich war. Dass in der doch recht dünnen Liste aber gleich zwei Klone enthalten sind, ist kaum zu entschuldigen.

Das blonde Mädchen, das sich hier mit einem Umhang verhüllt hat, ist in irgendeiner Weise mit Mewtu verbandelt. Was sie wohl mit ihm zu tun hat?

Ist eure Limit-Anzeige voll, können kurzfristige Mega-Entwicklung und anschließend verheerende Spezialattacken ausgeführt werden. Die hauen mächtig rein!

Schattige Story

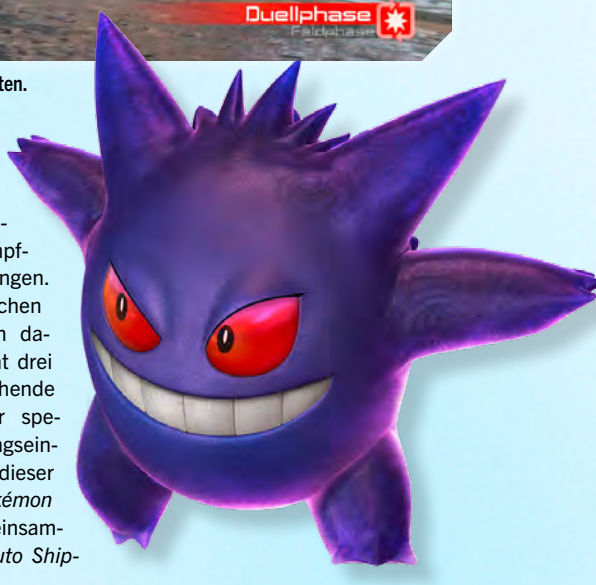
Bevor ihr aber überhaupt mit dem eigenen Pokémon losziehen könnt, steht die Erstellung eures Avatars an, den ihr mit allerhand Frisuren, Klamotten und sonstigen Details ausstatten könnt. In der rangniedrigsten Liga startend ist es nun eure Aufgabe, der Allerbeste zu werden und am Ende an der Spitze der Champions zu stehen. Ein Aufstieg in die nächstbeste Liga ist dabei nur möglich, wenn ihr durch gewonnene Zweikämpfe genügend Punkte sammelt, um euch für ein Turnier zu qualifizieren. Mit dem Preisgeld hingegen dürft ihr euch im Shop neue Accessoires für euren Avatar zulegen. Das hübscht die Figur zwar auf, spielerische Vorteile erhaltet ihr durch gefärbte Haare oder eine schicke Jacke aber nicht. Der Sieger unter diesen acht Teilnehmern erhält daraufhin die Chance, den Liga-Leiter herauszufordern – durchaus ein Element, welches der Hauptserie entnommen wurde. Immer wieder kommt es dabei vor, dass ein mysteriöses Schatten-Mewtu unerwartet aufkreuzt und euch zum Duell herausfordert. Kontrolliert wird es dabei von einer nicht minder geheimnisvollen Person, die erst später

Euer persönlicher Coach steht euch immer mit Ratschlägen zur Seite. Diese könnt ihr bei Bedarf auch ausschalten.

in Erscheinung tritt. Einen Sieg davontragen müsst ihr bei den ersten Begegnungen zum Glück nicht, denn die dunkle Version des Psycho-Pokémon hat in Sachen Agilität und Durchschlagskraft einiges auf dem Kasten. Der Qualitätsanspruch der Hintergrundstory hält sich dabei dezent in Grenzen, was aber nicht unbedingt kritisch zu beäugen ist. Immerhin ist auch in den normalen *Pokémon*-Rollenspielen die Geschichte immer nur Mittel zum Zweck und trägt nicht essenziell zum Spielspaß bei.

Phase, wechsle dich

Umso schöner ist, dass sich die Macher des Spiels klar auf ihre eigenen Stärken und somit auch die Stärke des Spiels fixiert haben: das Kampfsystem. An dieser Stelle teilt sich *Pokémon Tekken* in zwei Sparten auf, die sich sehr stark voneinander unterscheiden – die Feldphase und die Duellphase. Jede Runde beginnt standardgemäß in der Feldphase, in der ihr euch frei in allen Richtung bewegen könnt und euren Gegner dabei stets im Visier habt. Je nach Pokémon gilt es nun, den Kontrahenten mit diversen Attacken entweder auf Distanz zu halten oder in Nahkampfreichweite zu gelangen. Die unterschiedlichen Fertigkeiten werden dabei durch insgesamt drei zur Verfügung stehende Tasten sowie einer spezifischen Richtungseingabe ausgelöst. In dieser Ansicht weist *Pokémon Tekken* viele Gemeinsamkeiten mit der *Naruto Ship-*

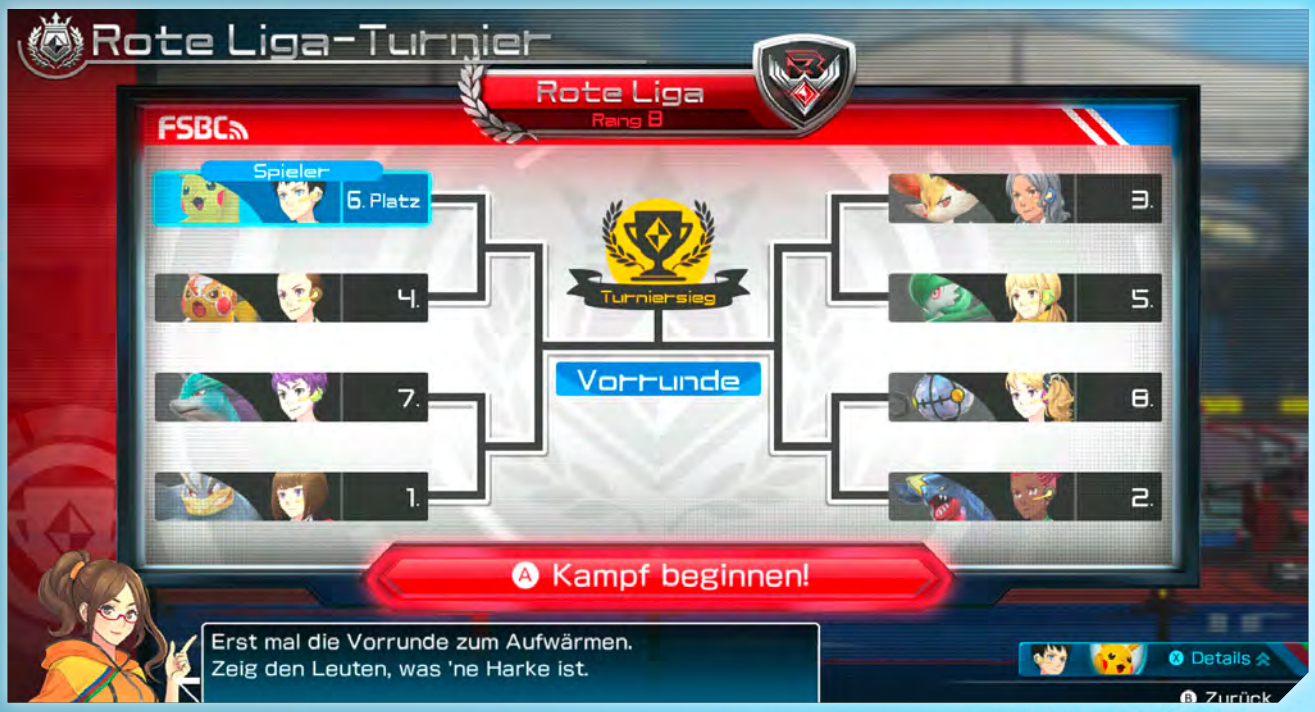


Sämtliche Helfer-Pokémon sind in drei Kategorien eingeteilt: Saboteur, Angreifer und Verstärker. Persönliche Vorlieben solltet ihr außer Acht lassen und lieber darauf schauen, wie nützlich das jeweilige Pokémon für euren Spielstil ist.

MEINUNG
Sebastian Zelada

„Wrestling-Pikachu ist mein neuer Held! Aber wo ist der Rest?!“

Was *Pokémon Stadium* angeht, muss ich Marco recht geben und das sehen sicher viele von euch ebenso. Für mich ist das Game ein klasse Zeitvertreib, wenn Freunde und Familie dabei sind. Alleine fesselt es mich dann leider weniger. Das liegt nicht unbedingt am solide umgesetzten Singleplayer, sondern vielmehr an der Tatsache, dass lediglich vier Pokémon aus *Rot/Blau/Gelb* am Start sind (mit Wrestler-Pikachu fünf). Überhaupt bin ich vom Umfang der spielbaren Pokémon enttäuscht. Warum nicht mindestens doppelt so viele Monster ins Spiel eingebaut wurden, entzieht sich meinem Verständnis.



Um in die nächste Liga vorzustoßen, müsst ihr nicht nur Turniere wie dieses gewinnen, sondern im Anschluss auch noch den jeweiligen Leiter des Vereins besiegen.

puden-Serie, *Gundam Extreme Vs* oder *J-Stars Victory* auf, die ebenfalls allesamt von Bandai Namco entwickelt wurden. Diese Phase dauert so lange an, bis es einem der beiden Teilnehmer gelingt, dem Gegner einen besonders kritischen Treffer zu verpassen. Sobald dies geschieht, wechselt das Geschehen nahtlos zur Duellphase über. Ist diese erst einmal eingetreten, werden die Gemeinsamkeiten mit klassischen Beat 'em Ups der Marke *Tekken* noch offensichtlicher. Genau wie bei Genrekollegen á la *Street Fighter* verfolgt ihr das Geschehen nun aus der Seitenperspektive und könnt euch fortan nur noch auf einer Art Schiene nach links oder rechts bewegen, Sprünge mit einbezogen. Fans von Fighting Games wird diese Phase sehr zusagen, denn hier sind nun sogenannte Juggle-Combos möglich.

MEINUNG
Benjamin Kegel

„Elektrisierend, aber etwas klein“

reißt die Hand hoch in Richtung Marcos Meinungskasten – Ja, hier, ich erinnere mich an *Pokémon Stadium*! Damals habe ich noch im Krankenhaus gearbeitet, als mich der Theken-Onkel des örtlichen Videospiel-Fachgeschäfts telefonisch über die Ankunft meiner Vorbestell-Version informierte. Ich hab es mir sofort abgeholt! *Pokémon Tekken* weckt bei mir nicht solch intensive HABEN-MUSS-Instinkte, Spaß macht es aber auf jeden Fall. Ich hatte aber auch Glück, immerhin sind mit Mewtu und Glurak meine beiden Lieblings-Taschenmonster mit von der Partie. Da haben viele andere Pokémon-Fans ob des schmalen Rosters das Nachsehen.

Flieg, kleines Pokémon, flieg!

Diese Juggles sind im Grunde nichts weiter als eine Aneinanderreihung von Attacken, durch die euer Gegner zunächst in die Luft geschleudert und dort mit weiteren Angriffen zermürbt wird – also das perfekte Mittel, um gefahrlos Schaden zu verursachen. Einsteiger müssen jetzt aber keinen Komplexitätshammer fürchten. Viele Combos bestehen aus nicht mehr als drei bis vier verketteten Moves und bei einem besonders harten Abschlusstreffer geht das Kampfgeschehen anschließend wieder zur Feldphase über. Dieses Wechselspiel dauert solange an, bis entweder die Zeit abgelaufen ist oder eines der beiden Pokémon geschlagen am Boden liegt. In beiden Phasen gilt es also, das eigene Repertoire an Angriffsoptionen so gut es geht zu nutzen. In diesem Bezug macht es auch Sinn, dass das Aufgebot an Kämpfern so überschaubar ist. Selbst abgebrühte Profis würden schon bei mehreren Dutzend Pokémon den Überblick darüber verlieren, welche Kreatur nun über genau welche Fertigkeiten verfügt. Natürlich sind das nicht eure einzigen Optionen, die euch *Pokémon Tekken* im Kampf zur Verfügung stellt. Neben normalen Standardattacken verfügt jedes Pokémon auch noch über einen Wurf und einen Konter-Angriff, welcher sich zudem noch kurz aufladen lässt. Übermächtig ist davon aber keine, denn wie beim Stein-Papier-Schere-Prinzip gibt es für jede Attacke eine passende Gegenoffensive. Normale Schläge werden vom Konter geschlagen, dieser wiederum lässt sich effektiv mit einem Griff aushebeln, Würfe hingegen sind wirkungslos, wenn euch der Gegner zuvor mit Standardattacken zusetzt.

Trainiert euren Geist

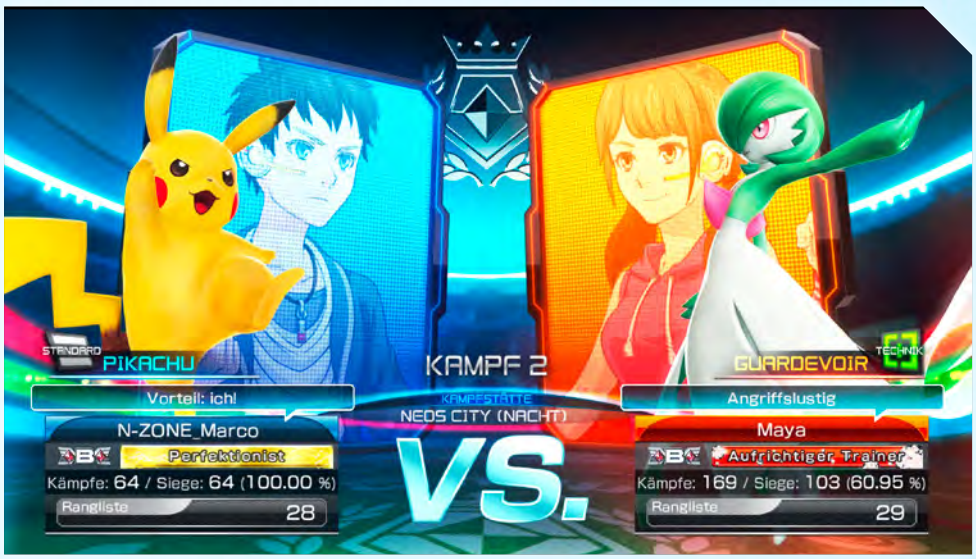
Bis ihr dieses eigentlich recht simple Spielprinzip auch in die Tat umsetzen könnt, wird es einige Matches brauchen. Gerade Anfänger laufen hier Gefahr, schnell und ohne irgendeine Gegenwehr vom kampferprobten Kontrahenten zerstört zu werden. Ein Glück, dass sie mit diesem Problem in mehrfacher Hinsicht nicht alleine sind. Ein gut gemachtes, in mehrere Lektionen aufgeteiltes Tutorial bringt Einsteigern alles bei, was sie wissen müssen, um sich in *Pokémon Tekken* behaupten zu können. Dort lernt ihr unter anderem auch, wie ihr eure Helfer-Pokémon einsetzt. Von diesen dürft ihr genau zwei Stück ins nächste Match mitnehmen, jeweils eines darf pro Runde als Supporter zum Einsatz kom-

men. Ob es dabei den Gegner angreift oder eure Statuswerte kurzzeitig verändert, hängt ganz vom gewählten Pokémon ab. Schade ist dabei nur, dass ihr auf ein festes Duo beschränkt seid. Ein individuelles Trio aus drei einzelnen Taschenmonstern dürft ihr euch nicht zusammenstellen. Eine taktische Komponente stellen sie aber trotzdem dar, da ihr durch eure Auswahl entweder Vorteile eures Haupt-Pokémon noch verstärken oder seine Schwächen etwas ausbügeln könnt. Elementare Stärken und Schwächen müsst ihr indes nicht beachten – im Zuge der Balance verursacht eine Aquawelle von Amphizel bei Glurak genauso viel Schaden wie bei Gewaldro. Einen Typennachteil müsst ihr demnach also nicht fürchten und etwa die Wahl eures Pokémon im Auswahlbildschirm revidieren. Nicht unwichtig ist zudem noch die Entscheidung, ob ihr mit individuellen Pokémon antreten wollt oder jeder Spieler die Standardvariante nimmt. Mit jedem gewonnenen Kampf sammelt euer knuffiger Schützling nämlich Erfahrungspunkte, die in Angriffsstärke, Verteidigung, Limit-Zustand und eine verkürzte Resonanz bei Helfer-Pokémon stecken dürft. Bindend sind diese Spezialisierungen aber nicht. Seid ihr mit der Verteilung unzufrieden, dürft ihr sie jederzeit rückgängig machen und die Punkte wieder neu zuordnen.

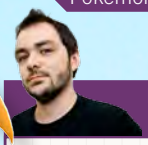
Grafische Psychokinese

Zur Blütezeit der Arcades, welche nun schon knapp zwei bis drei Dekaden zurückliegt, existierte ein ungeschriebenes Gesetz: In der Spielhalle sieht jedes Spiel grafisch einfach besser aus als auf dem Port für Konsolen. Mittlerweile hat sich das Leistungsspektrum von Automat und Heimkonsole zwar dezent angeglichen, doch bei *Pokémon Tekken* kann selbst im Jahr 2016 noch ein deutlicher Unterschied festgestellt werden. Das Geschehen ist auch auf der Wii U ein herrlich buntes wie schön animiertes Treiben, doch im Direktvergleich zur letztjährigen Arcade-Fassung fallen hier sehr stark die veralteten Texturen, die mauen Schattenwürfe und die matschigen Hintergründe negativ auf. Noch unschöner wird es im Zweispielermodus auf einer Wii U, bei dem ein Spieler auf das Touchpad schaut und der andere auf den Bildschirm – hier sinkt die Framerate dann auf magere 30 Frames pro Sekunde. Standardgemäß flüssig wird ein gemeinsames Gegeneinander erst dann wieder, wenn ihr zwei Wii-U-Konsolen per LAN-Modus miteinander verknüpft. Eine Option, von der besonders Spieler profitieren werden, die das Fighting Game im gehobenen Maße professioneller spielen wollen. Das Potenzial dafür kann *Pokémon Tekken* definitiv vorweisen.

Marco Cabibbo



Schon vor Antritt des Matches erhaltet ihr wichtige Informationen über den Gegner, was sich oft als nützlich erweist.



MEINUNG
Marco Cabibbo

„Los, Flegmon! … Oh, verdammt, der ist ja leider zu Hause im Pokéball geblieben."

Erinnert sich von euch noch einer an *Pokémon Stadium*? Als das Spiel seinerzeit auf dem N64 erschien, dachte ich mir sofort, wie cool es doch wäre, wenn man die Pokémon selbst steuern und mit ihnen kämpfen könnte. Es hat lange gedauert, aber mit *Pokémon Tekken* ist dieser Wunsch noch in Erfüllung gegangen. Und weil hier die Mannen von Bandai Namco am Werk waren, überzeugt mich der Titel sogar auch spielerisch. Scheiden werden sich die Geister aber mit Sicherheit an der Auswahl der verfügbaren Pokémon, den technischen Schwierigkeiten und der Tatsache, dass Einsteiger hier schnell an die Wand gespielt werden können. Ohne einen genauen Blick ins Tutorial verlieren Anfänger gegen erprobte Spieler schnell die Lust am Game.

Pokémon Tekken

Termin: 18. März 2016
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Bandai Namco
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 6
Die Portierung auf die Wii U hat bei *Pokémon Tekken* sichtliche, aber keine einschneidenden Spuren hinterlassen. Schlecht schaut der Titel keineswegs aus.

SOUND 8
Sprache/Text: Englisch und Japanisch/Deutsch
Die Soundkulisse untermalt das Geschehen sehr passend. Musikalisch gibt's ähnliche Elektro-Beats wie in der *Tekken*-Serie.

STEUERUNG 8
Pro-Controller: ☑ **Wii-Zubehör:** ☐
Besonderheiten: Unterstützt Pokémon-Pad
Mit allen unterstützten Geräten lässt sich das Spiel prima steuern. Nur mit *Pokémon Tekken* ist zudem ein spezielles Gamepad kompatibel, welches dem Pad aus der japanischen Spielhalle nachempfunden ist.

EINZELSPIELER 7
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer
Eher belanglose Story, aber dafür ein motivierendes Liga-System: Auch alleine weiß *Pokémon Tekken* den Spieler langfristig zu unterhalten.

MEHRSPIELER 8
Spieler online: 1-2 **Spieler offline:** 1-2
Zu zweit kommt das Spiel erst richtig auf Touren – aber auch nur, wenn es beide Spieler beherrschen.

PRO / CONTRA
- ✚ Individuelle, sehr verschiedene Pokémon
- ✚ Dynamischer Phasenwechsel im Kampf
- ✚ Liga-System im Einzelspieler motiviert
- ✚ Helfer-Pokémon zum Herbeirufen
- ✚ Spielerisch vielseitige Möglichkeiten …
- ➖ … die Anfänger zunächst frustrieren können
- ➖ Grafisch nicht auf Höhe der Zeit
- ➖ Etwas magere Auswahl an Pokémon

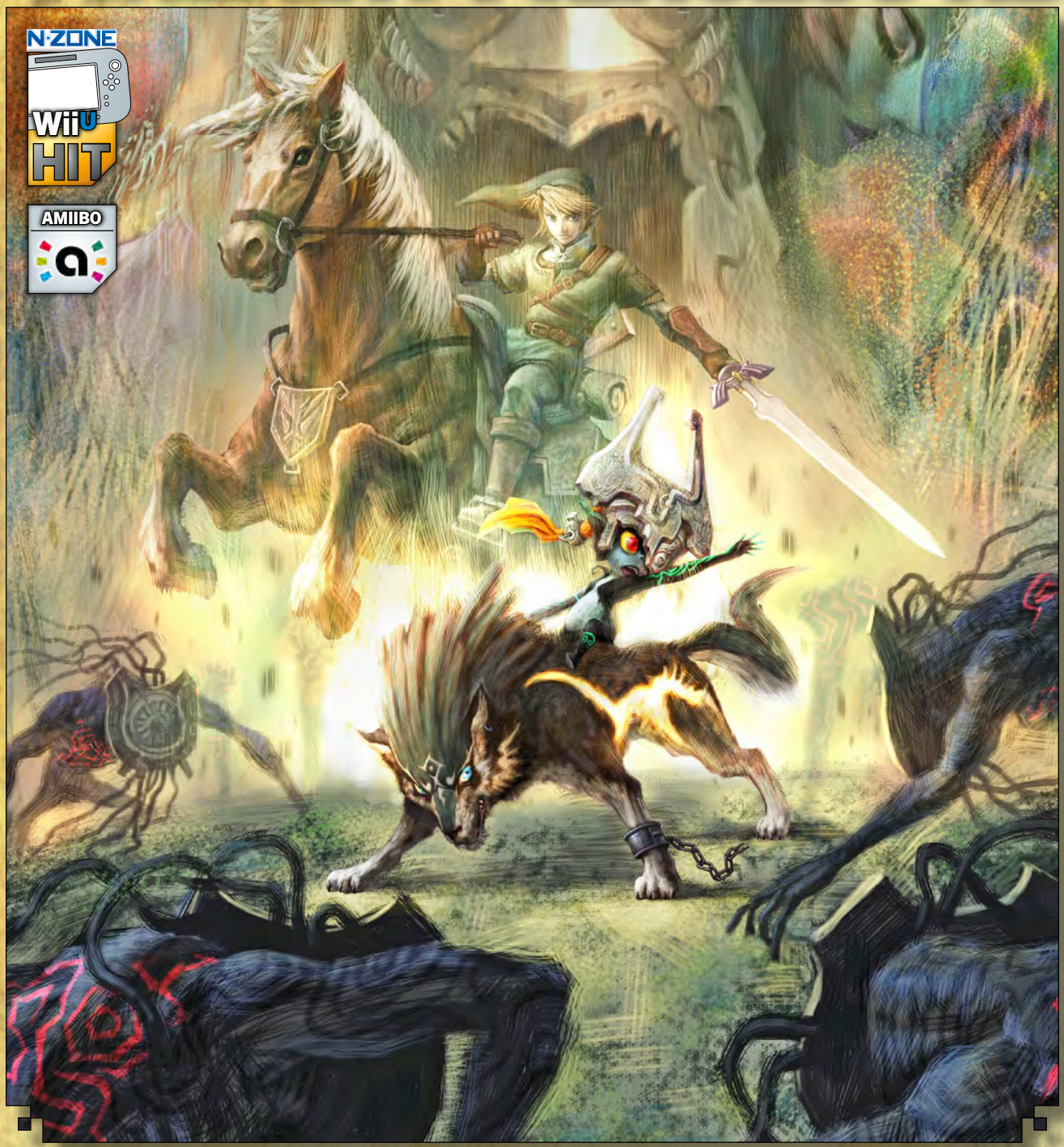
WERTUNG/FAZIT

82

„Die wohl intensivsten Pokémon-Kämpfe aller Zeiten. *Pokémon Tekken* – I Choose You!"

Action-Adventure Nicht nur im Lande Mordor drohen die Schatten, sondern auch in Hyrule. Gut, dass Held Link zur Stelle ist, um sie in dieser gelungenen HD-Neuauflage zurückzudrängen.

THE LEGEND OF ZELDA TWILIGHT PRINCESS HD



Manche Items sowie Spielelemente wie das Sumo-Ringen werden eingeführt, anschließend aber kaum genutzt. Das ist schade und definitiv vergeudetes Potenzial.

Jetzt aber: Nachdem wir für unsere Vorschau in der letzten Ausgabe bereits viele Stunden mit *The Legend of Zelda: Twilight Princess HD* verbracht haben, haben wir für unseren Test auch noch die letzten Ecken und Enden der Spielwelt erforscht, um die Frage zu klären: Wie gut schlägt sich das ursprüngliche Gamecube/Wii-Abenteuer auf der Wii U?

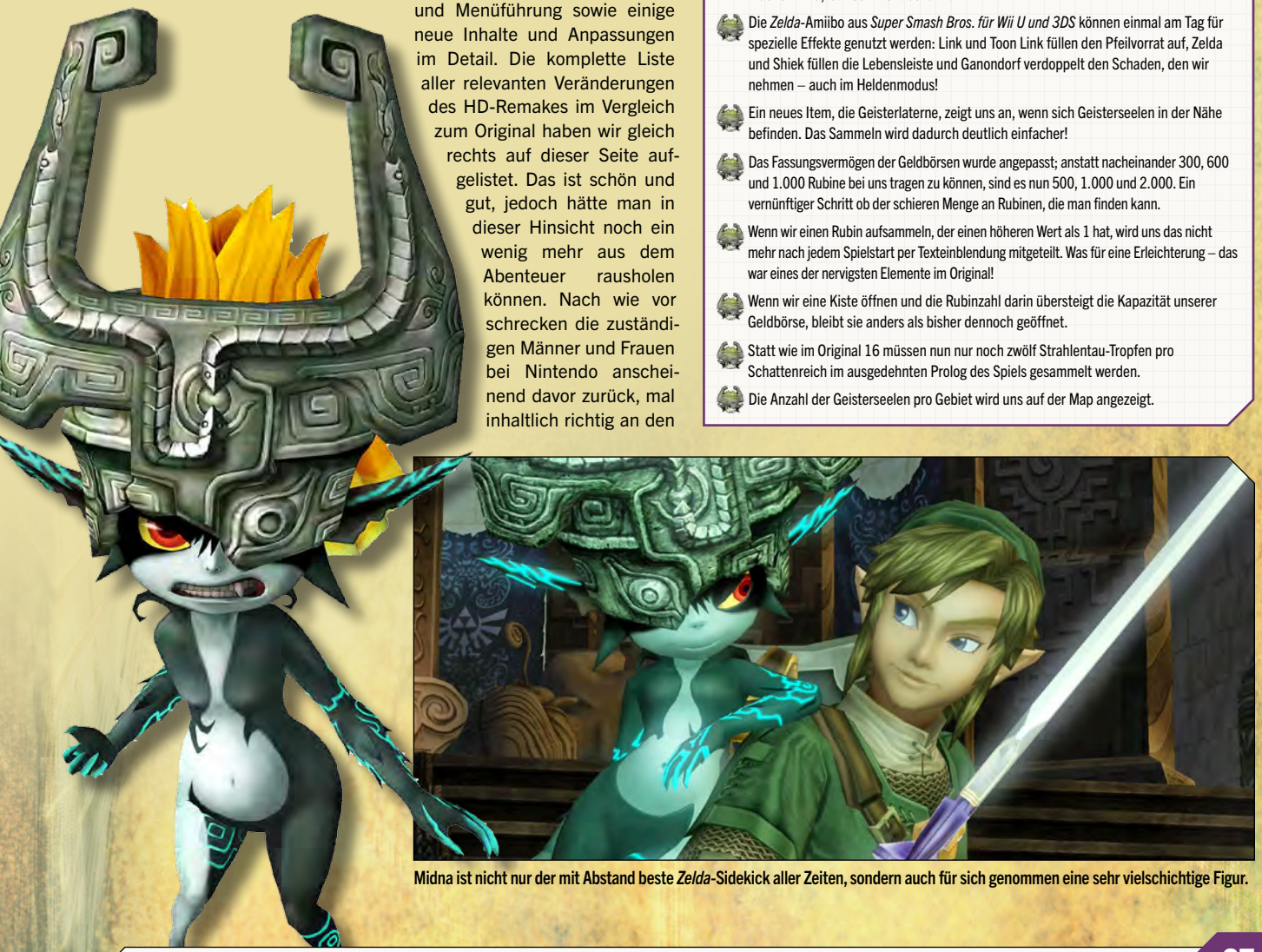
Alles neu im Schattenreich?

Die kurze Antwort: Gut! Im Grunde haben die Entwickler dem Titel dieselbe Neuauflagen-Generalüberholung verpasst, wie man sie bereits von *The Wind Waker HD* kennt und wie sie auch in den „echten" Remakes von *Ocarina of Time* und *Majora's Mask* für den Nintendo 3DS zu spüren war: aufgehübschte Grafik, verbesserte Steuerung, Tastenbelegung und Menüführung sowie einige neue Inhalte und Anpassungen im Detail. Die komplette Liste aller relevanten Veränderungen des HD-Remakes im Vergleich zum Original haben wir gleich rechts auf dieser Seite aufgelistet. Das ist schön und gut, jedoch hätte man in dieser Hinsicht noch ein wenig mehr aus dem Abenteuer rausholen können. Nach wie vor schrecken die zuständigen Männer und Frauen bei Nintendo anscheinend davor zurück, mal inhaltlich richtig an den

DAS IST NEU IM ZWIELICHTIGEN ABENTEUER

Die Menge an Neuerungen in der HD-Neuauflage von *Twilight Princess* ist überschaubar, diese sind dafür aber großteils sinnvoll und bereichern das Spielgefühl. Wir verraten, was Kenner des Originals alles an wichtigen Veränderungen erwartet.

- Wenig überraschend deutlich besser als zuvor: die Grafik des Spiels. Bessere Licht- und Schatteneffekte, aufgehübschte Texturen und mehr zeichnen das Remake aus – das Alter sieht man dem Abenteuer aber dennoch an.
- Dank Gamepad-Einbindung können wir die Darstellung der Map und die Item-Verwaltung auf Wunsch auf den Touchscreen verbannen. Das fühlt sich wie schon zuvor in *The Wind Waker HD* sehr intuitiv an!
- Auf Wunsch kann das Gyroskop des Gamepads genutzt werden, um etwa Pfeil und Bogen mittels Bewegungen zu kontrollieren.
- Um uns in Wolf-Link zu verwandeln, drücken wir ab sofort eine Schaltfläche auf dem Gamepad und müssen nicht mehr extra in ein Auswahlmenü.
- Von Anfang an haben wir Zugriff auf den Heldenmodus, in dem wir doppelt so viel Schaden nehmen und keine Herzen in Töpfen, Gras und Co. erscheinen. Während das Spiel im normalen Modus der Gamecube-Fassung entspricht, werden die Spielwelt und Held Link im Heldenmodus gespiegelt dargestellt – so, wie es auf den Bildern auf diesen Seiten zu sehen ist.
- Als neues Sammelelement finden wir insgesamt 50 Stempel über die Welt verteilt, mit denen wir dank Miiverse-Anbindung unsere Nachrichten im sozialen Netzwerk verschönern dürfen. Eine nette Zusatzmotivation!
- Das Wolf-Link-Amiibo schickt uns in die neu hinzugekommene Schattenhöhle, in der wir uns nach und nach in Wolfsform durch 40 Ebenen voller Gegner schlagen. Als Belohnung wartet am Ende eine besondere Geldbörse mit Platz für 9.999 Rubine auf uns – ein Segen für Sparfüchse.
- Das Wolf-Link-Amiibo wird Daten aus *The Legend of Zelda: Twilight Princess HD* ins kommende *The Legend of Zelda* für Wii U übertragen können. Was für einen Sinn das machen wird, ist noch nicht bekannt.
- Die *Zelda*-Amiibo aus *Super Smash Bros. für Wii U und 3DS* können einmal am Tag für spezielle Effekte genutzt werden: Link und Toon Link füllen den Pfeilvorrat auf, Zelda und Shiek füllen die Lebensleiste und Ganondorf verdoppelt den Schaden, den wir nehmen – auch im Heldenmodus!
- Ein neues Item, die Geisterlaterne, zeigt uns an, wenn sich Geisterseelen in der Nähe befinden. Das Sammeln wird dadurch deutlich einfacher!
- Das Fassungsvermögen der Geldbörsen wurde angepasst; anstatt nacheinander 300, 600 und 1.000 Rubine bei uns tragen zu können, sind es nun 500, 1.000 und 2.000. Ein vernünftiger Schritt ob der schieren Menge an Rubinen, die man finden kann.
- Wenn wir einen Rubin aufsammeln, der einen höheren Wert als 1 hat, wird uns das nicht mehr nach jedem Spielstart per Texteinblendung mitgeteilt. Was für eine Erleichterung – das war eines der nervigsten Elemente im Original!
- Wenn wir eine Kiste öffnen und die Rubinzahl darin übersteigt die Kapazität unserer Geldbörse, bleibt sie anders als bisher dennoch geöffnet.
- Statt wie im Original 16 müssen nun nur noch zwölf Strahlentau-Tropfen pro Schattenreich im ausgedehnten Prolog des Spiels gesammelt werden.
- Die Anzahl der Geisterseelen pro Gebiet wird uns auf der Map angezeigt.



Midna ist nicht nur der mit Abstand beste *Zelda*-Sidekick aller Zeiten, sondern auch für sich genommen eine sehr vielschichtige Figur.

Die Bosskämpfe sind zwar durch die Bank zu einfach, sie gehören dafür aber inszenatorisch zum absolut Besten, was die *Zelda*-Reihe jemals hervorgebracht hat.

Schön: Dank größerer Geldbörsen ist unser Portemonnaie nicht mehr ganz so übervoll wie im Original. Unschön: Ohne Amiibo wird uns die allergrößte Börse vorenthalten.

Schrauben zu drehen und uns einen vollwertigen, neuen Dungeon zu spendieren. Zudem ist der vergleichsweise realistisch gehaltene Grafikstil des Abenteuers deutlich schlechter gealtert als jener von *The Wind Waker*, welches dank Cartoon-Look auch auf der Wii U noch richtig was hermachte. Richtig nervig finden wir es hingegen, dass ein Gutteil der vorhandenen neuen Inhalte nur dann verfügbar ist, wenn man gewillt ist, für das Wolf-Link-Amiibo und die *Zelda*-Amiibo aus *Super Smash Bros.* zusätzlich Geld auf den Tresen zu legen. Exklusive Amiibo-Inhalte sind in Ordnung, wenn sie sich auf Kleinigkeiten wie zusätzliche Kostüme beschränken. Hier werden uns aber eine vollständige Kampf-Herausforderungs-Höhle sowie mit der 9.999 Rubine fassenden, größten Geldbörse relevante Elemente des Spiels vorenthalten. Kein feiner Schachzug, Nintendo! Zum Glück ist das Spiel an sich aber so gut, dass wir diesem Umstand gerade noch so verzeihen können.

Dungeons de luxe

Twilight Princess HD steckt uns wieder einmal in die Rolle des heldenhaftesten Strumpfhosenträgers der Welt, und wieder einmal liegt es an uns, die Welt vor einem schrecklichen Schicksal zu bewahren. Der gemeingefährliche Usurpator Zanto taucht nämlich nach und nach das Land Hyrule in Dunkelheit und verwandelt die Bewohner des Reiches in bloße Schatten ihrer selbst. Das kann Link – oder wie ihr das sympathische Spitzohr nennt – nicht geschehen lassen und er begibt sich in einer der größten *Zelda*-Spielwelten bisher auf die Reise, um zahllose Items zu suchen, Dungeons zu erforschen, gefährliche Gegner zu bezwingen und mehr. Der Aufbau ist dabei sehr klassisch ausgefallen, wer schon einmal ein *Zelda*-Abenteuer gespielt hat, wird sich sehr schnell zurechtfinden. Wir erforschen also die Oberwelt und erledigen kleine Missionen, die uns dann in die bereits erwähnten Dungeons führen. Dort erhalten wir ein neues Primär-Item wie den Bogen, den Greifhaken oder eine Steinschleuder, lösen Rätsel, die den Einsatz des jeweiligen Gegenstands erfordern, und bezwingen am Ende einen Boss, für den dasselbe gilt. Als Belohnung für die Mühe erwarten uns nach bestandener Schlacht ein Herzcontainer sowie ein Quest-Item, welches die Handlung vorantreibt. So bekannt das ist, so perfekt wurde es umgesetzt – *Twilight Princess* hat nicht nur eine stattliche Anzahl, sondern auch einige der besten Tempel sowie Bosse in der langen *Zelda*-Geschichte zu bieten. Zudem ist man mit gut 50 Stunden Spielzeit ordentlich beschäftigt. Das ist umso beeindruckender, als es zwar jede Menge zu sammeln gibt, die Menge an Nebenquests aber sehr überschaubar ausfällt. So etwas wie die Suche nach dem Biggoron-Schwert aus *Ocarina of Time* oder die ungemein zeitintensiven Nebenquests aus *Majora's Mask* gibt es in *Twilight Princess HD* nicht. Zudem ist es schade, dass viele Items wie der stylishe Gleiter und vor allem der Morgenstern abseits ihres Nutzens im Dungeon ihres Ursprungs nur sehr spärlich zum Zuge kommen.

Diesseits des bewegungsintensiven Kampfsystems aus *Skyward Sword* erlaubt *Twilight Princess* einige der variantenreichsten Schwertmanöver der bisherigen *Zelda*-Geschichte.

Den hier Greifhaken genannten Enterhaken erhalten wir sogar in einer Doppelausführung – eines der coolsten Items des Spiels!

Der mit dem Wolf kämpft

Dabei greift das Abenteuer bei einem Spielelement richtig in die Vollen und nutzt es so smart, dass es sich nie wie ein vernachlässigbares Gimmick anfühlt: Unser Held kann sich nämlich ab einem gewissen Punkt im Spiel auf Knopfdruck jederzeit in einen Wolf verwandeln. Obwohl vom Spielprinzip her ähnlich, ergeben sich einige neue Möglichkeiten, sobald Link sich das Fell übergezogen hat und auf allen Vieren unterwegs ist. Dank der animalischen Instinkte des Viehs können wir interessante Objekte in der Umwelt, wie etwa vergrabene Gegenstände, per spezieller Gespür-Sicht erkennen. Zudem kann die feine Nase des Pfotenträgers Geruchsspuren folgen, wir können mit anderen Tieren sprechen, Lieder zum Mond heulen und im Kampf greifen wir deutlich animalischer an denn als Mensch. Besonders unser Flächenangriff, den wir mithilfe unserer treuen Begleiterin Minda auslösen, haut so richtig rein! Apropos Midna: Der frechen Schattenreich-Bewohnerin, die während des gesamten Abenteuers an unserer Seite ist, gelingt das fast unmögliche und sie nervt uns nur ganz selten dadurch, dass sie uns auf völlig offensichtliche Sachverhalte hinweist. Im Gegenteil, ist sie sogar als Figur wirklich interessant und ein integraler Bestandteil der Handlung. Da können sich Navi aus *Ocarina of Time* und vor allem Phai aus *Skyward Sword* eine dicke Scheibe abschneiden! Auch in puncto Atmosphäre legt *Twilight Princess* einiges vor, erschafft eine in sich stimmige, glaubwürdige Welt und bietet eine zwar nicht unbedingt vielschichtige, aber ungemein gut präsentierte und erzählte Geschichte.

Gute HD-Umsetzung, aber …

Was bleibt, ist eine zwar sehr vorsichtig, aber gut überarbeite Neuauflage eines tollen Abenteuers, die sich lediglich hinsichtlich der sehr ungeschickten Amiibo-Einbindung einen richtigen Patzer erlaubt. Jetzt freuen wir uns gleich noch mehr auf das kommende *Zelda* für Wii U! **Lukas Schmid**

Ein Instrument wie in *Ocarina of Time* oder *The Wind Waker* gibt es nicht. Dafür dürfen wir ab und an als Wolf Melodien heulen.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Rundum gelungene, aber etwas mutlose Neuauflage eines tollen Abenteuers“

Bessere Grafik, einige Anpassungen im Spieldesign, kleinere neue Inhalte – so kennt man die Neuauflagen beziehungsweise Remakes der *Zelda*-Reihe inzwischen. *Twilight Princess HD* bildet da keine Ausnahme. Nach dem kongenial überarbeiteten *Majora's Mask 3D* hätte ich mir aber erhofft, dass die Entwickler vielleicht noch ein Quäntchen mehr Mühe investiert hätten, um auch Kenner des Originals durch völlig neue Elemente zu überraschen. Das ist nicht geschehen, was aber verschmerzbar ist – nicht umsonst zählte schließlich schon das Original-Spiel zu einem meiner Favoriten der *Zelda*-Reihe, und was damals schon toll war, ist es auch heute noch. Da nervt es mich schon viel mehr, dass der markanteste neue Inhalt hinter einer Amiibo-Bezahlschranke verborgen ist. So nicht, Nintendo!

Zelda: Twilight Princess HD

Termin: 04. März 2016
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo/Tantalus
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: ca. 50 Euro

GRAFIK 6
Die Grafik wurde im Vergleich zum Original merklich verbessert, ist aber trotzdem weit davon entfernt, im Jahre 2016 noch zeitgemäß zu wirken.

SOUND 9
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Wie gewohnt keine Sprachausgabe, dafür einige ungemein gelungene Melodien, teilweise sogar orchestral eingespielt. Zudem durch die Bank passende Soundeffekte.

STEUERUNG 8
Pro-Controller: ☑ **Wii-Zubehör:** ☐
Besonderheiten: -
Grundsätzlich tadellose Steuerung, die unserem Gefühl nach aber etwas häufiger hakt als auf Wii/Gamecube und Link etwa an Kanten festhängen lässt.

EINZELSPIELER 9
Schwierigkeitsgrad: leicht bis mittel (zwei Stufen, mit Amiibo drei – dann auch wirklich schwer!)
Ein recht sicher strukturiertes, aber ungemein gelungenes Abenteuer erhält ein recht sicher strukturiertes, aber ziemlich gelungenes HD-Remake.

MEHRSPIELER -
Spieler online: - Spieler offline: -
Mehrspielermodus existiert keiner. Für einen solchen greifen wir zu *Tri Force Heroes* auf dem Ninteno 3DS.

PRO / CONTRA
- ✚✚ Gewohnt geniales Gameplay
- ✚✚ Supergelungene Atmosphäre
- ✚✚ Sehr abwechslungsreiches Dungeondesign
- ✚☐ Sinnvolle, kleine Verbesserungen zum Original
- ✚☐ Ziemlich großer Umfang
- ▬☐ Technisch verbessert, aber trotzdem altbacken
- ▬☐ Einige Spielelemente zu wenig genutzt
- ▬▬ Durch Amiibo-Zwang gesperrte Inhalte

WERTUNG/FAZIT

88

„Grundsolide Neuauflage eines genialen Spiels, angereichert um nervige Bezahl-Inhalte“

Return to PopoloCrois
A Story of Seasons Fairytale

Rollenspiel Was würde passieren, wenn sich eine beliebte Farmsimulation mit einem klassischen japanischen Rollenspiel paaren würde? Stürzt euch mit Prinz Pietro im Kampf gegen böse Mächte aufs und ins Feld!

Pietro möchte nach Hause teleportieren! In *Return to PopoloCrois: A Story of Seasons Fairytale* ist der Titel Programm: Von bösen Mächten ins unbekannte Galariland verschleppt, muss der junge Thronfolger so schnell wie möglich zurück. Doch auch diese neue Welt will auf ihre Art und Weise gerettet werden. In dieser Zusammenführung zweier Spielereihen stehen Kampf und Landwirtschaft deshalb an der Tagesordnung. Ob das Prinzip von RPG und Lebenssimulation harmoniert, erfahrt ihr in diesem Test.

Ein diabolischer Plan

Auf einen wirklich großen Helden kommen ungefähr drei Bösewichte. Zumindest bei *PopoloCrois* hält man dies für plausibel. Der junge Prinz Pietro wird auserwählt, sein Land vor einer dunklen Macht zu schützen. Hierfür wird er von einer Besucherin aus dem fernen Galariland in deren Heimat teleportiert. Doch das ist ein hinterhältiger Plan der blonden Schönheit. Damit der Thronfolger ihr bei der Übernahme von PopoloCrois nicht im Wege steht, hat sie ihn flugs einfach aus dem Weg geräumt. Ihre beiden Komparsen sollen den Prinzen in der Heimat auf die dunkle Seite locken. Pietro kann jedoch fliehen und versucht nun, Galariland vom bösen Diktator Gryphot zu befreien. Eine andere Wahl hat er auch nicht, denn sein einziger Weg nach PopoloCrois zurück ist die Rettung der Schutzgöttin dieses Landes.

Auch die Hühner folgen eurem glorreichen Befehl und legen nach bestem Wissen und Gewissen Eier. Nach und nach könnt ihr dann weitere Farmtiere kaufen.

Um die Felder von Gryphots Einfluss zu befreien, lasst ihr euch auf Insektengröße schrumpfen und kämpft im Dungeon gegen Monster.

Eure Pflänzchen brauchen in regelmäßigen Abständen ein wenig Aufmerksamkeit. Das Spiel benachrichtigt euch, wenn mal wieder gegossen werden muss.

Mit der Hacke in den Kampf

Um den Heimweg anzutreten, muss Pietro zusammen mit seinen Freunden und alten Bekannten aus der *PopoloCrois*-Reihe die vier großen Farmen des Landes von der dunklen Kraft befreien. Dafür müsst ihr gegen zahlreiche Monster kämpfen. Um auch die Anfänger des RPG-Genres gebührend im Spiel zu empfangen, wurde ein Automodus ins Kampfsystem integriert. Die Charaktere greifen dann von selbst an, ihr als Spieler müsst nur noch zusehen. Ebendieser Modus ist aber auch die große Schwäche des Spiels. Selbst auf höherer Schwierigkeit muss man nicht unbedingt selbst eingreifen, die Gegner – sogar die Bosse – sind nicht gerade eine Herausforderung für die verschiedenen Gruppenkonstellationen. Damit das Kämpfen nicht allzu langweilig wird, kann nebenbei noch das Farmleben genossen werden: Rüben und anderes Gewächs anpflanzen und sich im Laufe der Zeit sogar ein wenig um die eigenen Tiere kümmern. Sinn und Zweck davon ist Geld scheffeln oder die Erfüllung von der ein oder anderen euch aufgetragenen Aufgabe. Die neue Ausrüstung und dieses tolle glänzende Schwert da im Schaufenster bezahlen sich ja schließlich nicht von selbst. Damit ihr es nicht so einfach habt, können nicht alle Samen überall gepflanzt werden. Ihr müsst daher alle euch anvertrauten Felder im Laufe der Zeit bewirtschaften.

Da fehlt der Dünger

So nett die Idee auch klingt, so unausgereift ist das Spiel an sich. Die Kämpfe sind zu einfach, um wirklich zu fesseln, das Farmleben ist ein netter Zusatz, den man aber auch unter den Tisch fallen lassen kann, wenn nicht gerade genau diese Art Kohl oder Rübe für die nächste Quest nötig sind. Stunde um Stunde kämpft man sich, also eher der Automodus, in der Story weiter durch sehr öde Dungeons. Liebevoll gestaltete Charaktere können das leider nicht retten und bewahren auch die Kombi aus zwei schönen Spielserien nicht vor dieser kleinen Flaute. Rollenspielfans greifen da lieber zu bekannteren Titeln und die Möchtegern-Bauern bleiben am besten beim erst Ende letzten Jahres erschienenen *Story of Seasons*. **Laureen Eggmann**

Auch wenn ihr nicht im Dungeon, sondern in der Oberwelt unterwegs seid, erwarten euch Kämpfe, die ihr mit mächtigen Spezialattacken aber schnell beenden könnt.

Die vier Farmen, die ihr bereinigen müsst, sind übers ganze Land verteilt. Feenstaub dient nach einigen Spielstunden dann aber als hilfreiche Schnellreisefunktion.

Alles verkaufen, was ihr habt: So scheffelt ihr Kohle für neues Saatgut oder Ausrüstung. Dabei kommt die bei *Harvest Moon*-Spielern bekannte Versandkiste zum Einsatz.

MEINUNG
Laureen Eggmann

„Leider kein überzeugendes RPG, ebenso wenig eine fesselnde Farmsimulation."

Ein Spiel für Multitasking-Künstler. Automodus an und schon schaltet das Hirn ab. Nebenbei kann man gut noch Videos schauen oder im Netz surfen. Schade, dass der gute Ansatz nicht so viel Spaß macht wie eigentlich gedacht. Ich bin ein großer Fan von *Story of Seasons* geworden und hatte mich dementsprechend auf diese neue Herausforderung zusammen mit einem JRPG im Anime-Stil sehr gefreut. Für Fans der *PopoloCrois*-Reihe ist es bestimmt mal einen Blick wert, auch wenn selbst Anfänger des Genres sich nicht überfordert fühlen werden. Je nachdem kann man das natürlich positiv oder negativ sehen. Durchspielen werde ich es wohl – ein süchtig machendes Spiel muss, meiner Meinung nach, aber einiges mehr bieten als ein bisschen Kampf und einen Hauch Farmleben.

Return to PopoloCrois

Termin: 18. Februar 2016
Hersteller: Marvelous
Entwickler: Marvelous
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Exklusiv für New 3DS: Nein
Preis: ca. 35 Euro

GRAFIK 7
Süßer Anime-Stil, mit kleinen Videosequenzen zwischendurch. Schön, aber nicht bahnbrechend.

SOUND 7
Sprache/Text: Englisch
Schöne Musik. Wichtige Dialoge teilweise vertont. Audio wahlweise auch in Japanisch.

STEUERUNG 6
Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☐
Mikrofon: ☐
Besonderheiten: -
Steuerung bei Farmarbeiten, wie Gießen oder Hacken, manchmal ungenau. Die armen Pflänzchen werden einfach überflutet, interessiert sie aber nicht.

EINZELSPIELER 6
Schwierigkeitsgrad: leicht/mittel (3 Stufen)
Kämpfe sind zumeist zu leicht. Wirkliche Gründe, um die Farm zu betreiben, gibt es nur ab und zu. Es fehlt an vielen Ecken der Ansporn.

MEHRSPIELER -
Spieler online: - Spieler lokal: -
Gibt's nicht. Ihr könnt ja gleichzeitig das Spiel anfangen und schauen, wer schneller durch ist. Aber das ist ja altmodisch.

PRO / CONTRA
- ➕ Lustige, liebevoll gestaltete Charaktere
- ➕ Gesamtes Spiel im Anime-Stil
- ➕ Leichter Einstieg auch für Neulinge
- ➕ Abwechslung durch RPG und Farmen …
- ➖ … Letzteres ist aber leider nicht immer wichtig
- ➖ Viel zu leichte Gegner
- ➖ Eintönige Dungeons
- ➖ Vorhersehbare, meist geradlinige Story

WERTUNG/FAZIT

65

„Der Versuch, RPG und Farmsimulation zu vereinen, ist nicht ganz geglückt."

Nehmt ihr ein drittes Mitglied in ein Party-Duo auf, könnt ihr dieses einmal pro Runde zu Hilfe rufen. Greift ihr dann auch noch an, gibt es ein wahres Effektgewitter.

Die Attacken der Charaktere richten sich nach den Angriffen ihrer Spiele-Serie. Wenn die Yakuza zur Waffe greifen, geht auch mal ein Licker im Feuergefecht unter.

PROJECT X ZONE 2

Rollenspiel Die spaßige Mischung aus Taktik, Beat 'em Up und Rollenspiel beschert euch allerlei Helden und Fieslinge aus etlichen Spiele-Universen. Und es macht verdammt süchtig!

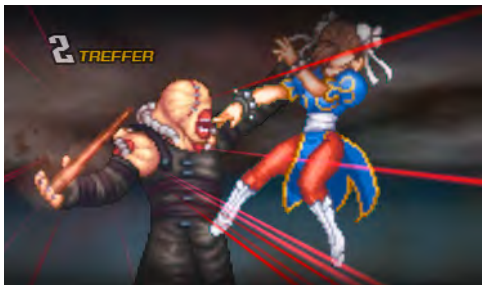
Schon seit ewigen Zeiten tobt ein Kampf zwischen den guten Shinra und den bösen Ouma. Während die Shinra versuchen, die seltsamen Portale in verschiedenen Universen geschlossen zu halten, um so den Frieden zu bewahren, möchten die Ouma besagte Portale jedoch öffnen, um das Gleichgewicht der Welten zu gefährden. Das klingt äußerst schnarchig und wird auch genauso öde in gefühlt endlosen (glücklicherweise wegdrückbaren) Dialogen erzählt. Die Story ist aber auch eigentlich vollkommen wurscht. Wichtig ist nur, dass die Shinra versagen und sich überall in den verschiedenen Videospiel-Welten Portale öffnen, durch die ihre jeweiligen Helden und deren Erzfeinde munter in unterschiedliche Dimensionen geschleudert werden. Das hört sich doch schon viel besser an.

Gemeinsam gegen das Böse

Nun liegt es also an euren Shinra-Agenten, die Portale zu schließen und die Fieslinge wieder zurück in ihre Universen zu prügeln. Dafür zieht ihr jedoch nicht einfach los und bratet ihnen eins mit der Keule über. Vielmehr bewegt ihr euch in den einzelnen Levels auf einer Art Taktikfeld, auf dem ihr pro Runde eine gewisse Anzahl von Zügen tätigen könnt. Seid ihr anfangs noch allein unterwegs und bewegt euch einfach gen Monster, schließen sich schon bald immer mehr Helden eurer Party an. So trefft ihr in jedem Level auf neue Duos, die euch unter die Arme greifen. Unter anderem trefft ihr auf Charaktere aus *Shinobi*, *Shenmue*, *Streets of Rage*, *Megaman*, *Tekken* oder kurz gesagt: auf alles, was bei Capcom, Sega und Bandai Namco Rang und Namen hat. Zudem gesellen sich auch Nintendo-Gaststars aus *Fire Emblem: Awakening* und *Xenoblade Chronicles* dazu. Diese haben allerdings auch ihre jeweiligen Fieslinge im Gepäck, sodass schon bald Licker, böse Roboter und feindliche Ninjas die Karten säumen und euch dazu zwingen, taktischer vorzugehen, indem ihr die Gegner in enge Gänge lockt, um nicht umzingelt zu werden. Oder ihr verteilt eure Team-Mitglieder geschickt auf der Karte, sodass diese euch in den Kämpfen zu Hilfe eilen können. Doch Vorsicht: Je mehr Helden nah beiei-

Auf dem Taktikfeld habt ihr begrenzten Raum, um eure Figuren zu manövrieren. Stellt ihr euch nah an einen Verbündeten, kann dieser in euren Kampf eingreifen.

Dank der Vielzahl der Lizenzen kommt es zu zahlreichen Treffen von Figuren aus verschiedenen Spiele-Reihen. Phoenix und Heihachi sind schon ein tolles Gespann.



Auch die Bösewichte aus verschiedenen Universen machen euch das Leben mit schweren Spezialattacken schwer.

Eure Helden haben aber auch kräftige Attacken im Gepäck, die ihr am besten für die Bossgegner aufhebt.

nander stehen, desto mehr Recken bekommen auch Schaden ab, wenn einer der zahlreichen Zwischengegner eine Spezialattacke zündet.

Hieb, Feuerstoß, Einspruch!

Die Kämpfe selbst sind eine Mischung aus rundenbasiertem RPG-Gefecht und Beat 'em Up. Hört sich seltsam an, spielt sich aber gleichermaßen simpel wie großartig. Pro Kampf könnt ihr drei Aktionen ausführen, auf dem unteren Bildschirm werden euch dabei die freigeschalteten Attacken und wie diese ausgeführt werden können angezeigt. Die drei Aktionen lassen sich zudem in Combos verbinden. Hier müsst ihr genau timen, wann ihr die nächste Attacke startet, damit diese nicht ins Leere geht. Neben normalen Angriffen lernt ihr auch bald Special Moves und ein Helden-Duo kann zudem noch einen dritten Mann ins Team aufnehmen, der per Schultertaste einen Spezialangriff starten kann. Setzt ihr beispielsweise Phoenix Wright in das Team von Chris Redfield und Jill Valentine und ruft ihn zum Kampf, lässt dieser erst den Steel Samurai auf die Feinde los und befeuert sie mit einem vehementen „Einspruch!“. *Project X Zone 2* ist voll mit allerlei Anspielungen auf die verschiedenen Charaktere und sorgt so immer wieder für Spaß.

Steht ihr übrigens nah genug an einem Gefährten auf der Taktikkarte, darf auch dieser mit der anderen Schultertaste kurzzeitig in den Kampf eingreifen. Schon habt ihr viel mehr Attacken zur Verfügung und könnt den Fieslingen mächtig einheizen. Das hört sich vielleicht kompliziert an, wird in dem ausführlichen Tutorial jedoch gut erklärt, sodass auch Einsteiger bald schon verheerende Combos aus dem Ärmel schütteln.

Zwischen den einzelnen Levels könnt ihr zudem ganz rollenspieltypisch eure Helden mit verdienten Erfahrungspunkten aufstufen, die Teams durchmischen, ihnen Kampf-Boni verleihen oder auch ganz einfach im Shop neue Tränke kaufen. Diese werden im späteren Spielverlauf immer wichtiger, da gerade die Bosse richtig viel austeilen. Ohnehin müsst ihr auch, wenn die Gegner am Zug sind, versuchen, halbwegs clever zu agieren. Wer seine AP schon aufgebraucht hat, weil er einen kleinen Zombie-Biss abgeblockt hat, braucht sich nicht wundern, wenn auf einmal die halbe Gesundheitsanzeige fehlt, weil man den Angriff des Ustanaks nicht mehr abwehren konnte. So viel Spaß das Kampfsystem auch macht, der Spielverlauf wiederholt sich immer wieder aufs Neue. Abwechslung ist leider Mangelware. **Christian Dörre**

Zwischen den Abschnitten könnt ihr die Attacken eurer Kämpfer aufleveln und ihnen verschiedene Gefechtsboni zuweisen.

MEINUNG
Christian Dörre

„Repetitiver Spielablauf, aber das Kampfsystem macht richtig viel Spaß!“

Eigentlich meide ich japanische Rollenspiele ja, aber das Konzept von *Project X Zone 2* war dann doch irgendwie interessant. Glücklicherweise wurde meine Neugier belohnt, denn das simple, aber motivierende Kampfsystem sowie der perfekt eingefangene Charme der verschiedenen Spiele-Reihen haben mir viele Stunden Spaß beschert. Schade nur, dass der Spielablauf immer gleich bleibt und die Story unfassbar langweilig ist. Da hätte man nun wirklich viel mehr aus der Thematik herausholen können. Sei's drum. Wer sich in der Welt der Videospiele gut genug auskennt, um die zahlreichen Anspielungen zu schätzen zu wissen, und wer sowohl RPGs als auch Prügelspiele sowie ein wenig Taktik zu schätzen weiß, wird mit diesem Titel viel Freude haben.

Project X Zone 2

Termin: 12. Februar 2016
Hersteller: Bandai Namco
Entwickler: Monolithsoft
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Exklusiv für New 3DS: Nein
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 8
Die Taktikkarte ist relativ simpel gehalten, doch die Kämpfe glänzen mit toller 2D-Optik sowie fulminanten Spezialeffekten.

SOUND 8
Sprache/Text: Japanisch/Deutsch
Die japanischen Sprecher mögen manche Leute nerven, doch der wuchtige Sound bei den Kämpfen und die Original-Musikstücke machen das wett.

STEUERUNG 7
Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☐
Mikrofon: ☐
Besonderheiten: -
Präzise Steuerung in den Gefechten, nur auf der Taktikkarte manchmal ein wenig ungenau.

EINZELSPIELER 7
Schwierigkeitsgrad: leicht/mittel (stufenlos)
Wer sämtliche Fieslinge bezwingen will, sitzt etliche Stunden vor dem 3DS. Leider wiederholt sich der Spielablauf immer wieder.

MEHRSPIELER -
Spieler online: - Spieler lokal: -
Obwohl sich ein Koop-Modus anbieten würde, besteht ihr das Abenteuer in den verschiedenen Dimensionen ganz allein.

PRO / CONTRA
- ➕ Toll eingefangener Charme der Spiele-Reihen
- ➕ Motivierendes Kampfsystem
- ➕ Grafisch schön inszenierte Kämpfe
- ➕ Mehr als 50 spielbare Charaktere
- ➕ Original-Musik und -Stimmen
- ➖ Nur rudimentäres Aufleveln
- ➖ Schnarchige Story
- ➖ Spielablauf bleibt immer gleich

WERTUNG/FAZIT

79

„Das spaßige Kampfsystem verschleiert den immer gleichen Spielablauf.“

NACHSPIEL **Spielspaß über den Release hinaus:** Hier testen wir DLC-Inhalte und kehren zu Spielen zurück, die sich seit dem Release-Test weiterentwickelt haben.

SUPER SMASH BROS. DLC BAYONETTA UND CORRIN

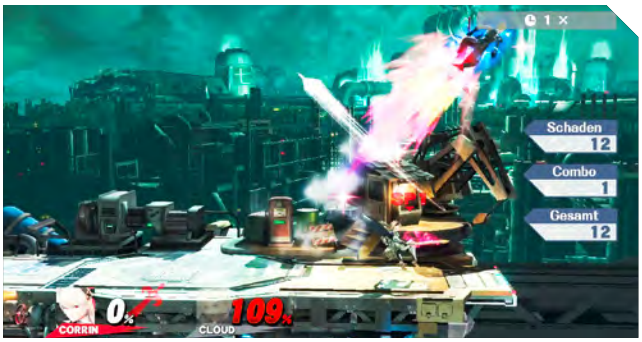
Beat 'em Up Die Hexe und der Drachenschössling: Für das große Finale hat sich Nintendo noch einmal echte Prominenz in den Ring geholt.

Ganze 58 Charaktere. Auf eine so gigantische Anzahl an spielbaren Kämpfern kommt man bei *Super Smash Bros.* für Wii U und 3DS, wenn sämtliche DLC-Inhalte zusammengerechnet werden, die seit dem Release des Hauptspiels veröffentlicht wurden. Zählt man zu dieser Menge noch die ganzen Levels und Spielmodi hinzu, kommen selbst Spieler mit Dyskalkulie schnell zu dem Ergebnis, dass hier das bislang umfangreichste *Smash Bros.* aller Zeiten in ihrem Laufwerk rotiert. Laut *Smash*-Guru Masahiro Sakurai soll es mit der Fuhre an zusätzlichen Inhalten per DLC nun jedoch vorbei sein. Für den Rest des Jahres 2016 und ganz sicher auch darüber hinaus wird es keinen neuen Download-Content geben – weder kostenpflichtig noch gratis für alle. Bevor Nintendo den Deckel aber zumacht, erhalten noch zwei weitere Charaktere das Privileg, sich der illustren Runde anzuschließen.

Bube oder Dame?

Wenn man es ganz genau nimmt, sind es sogar drei Helden, die als DLC-Verstärkung hinzugekommen sind. Der erste, mindestens 4,99 Euro teure Zusatzinhalt gewährt euch nämlich Zugriff auf Corrin, Hauptakteur des hierzulande noch gar nicht erschienenen *Fire Emblem Fates*. Damit ist Nintendos renommierte Rollenspielreihe nun mit gan-

Als wäre das Aufspießen mit der Lanze nicht schon übel genug, kann Corrin dem getroffenen Gegner anschließend auch noch einen herzhaften Tritt verpassen …



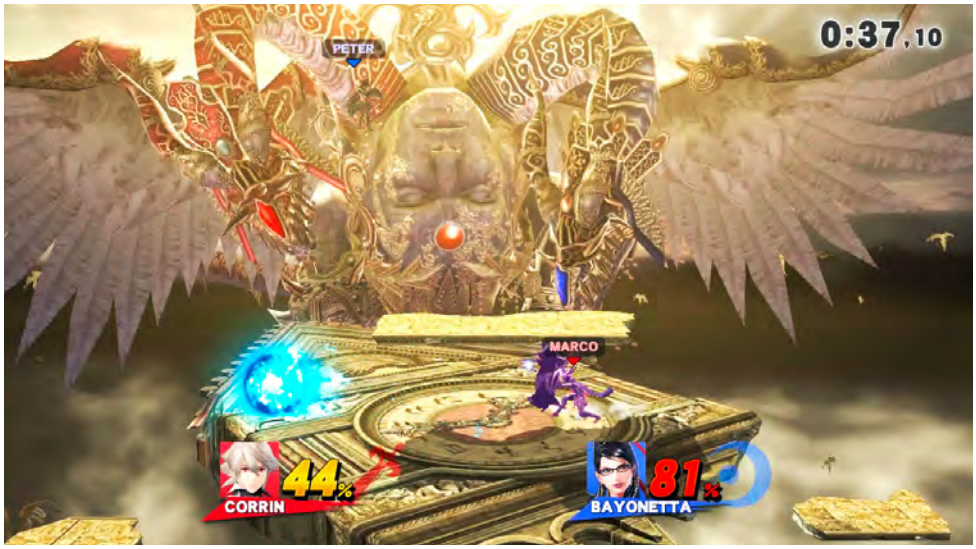
… was jede Menge Schaden verursacht. Rein spielerisch ist das aber zu wenig, um aus der Masse, und besonders gegen Bayonetta, hervorzustechen.

zen sechs Charakterslots im vierten *Super Smash Bros.* vertreten. Ihre hohe Beliebtheit trägt daran mit höchster Wahrscheinlichkeit ihren Anteil daran, leichte Abnutzungserscheinungen ob eines weiteren Schwertkämpfers mit Konter-Fertigkeit muss jedoch auch der größte Fanboy nickend anerkennen. Zumal der optische Reiz der Figur im Hauptspiel darin besteht, sich den eigenen Helden individuell erstellen zu können – in *Super Smash Bros.* müsst ihr euch hingegen mit der weiblichen oder männlichen Standardvariante zufriedengeben. Interessanter sind da schon die Spezialfähigkeiten der Figur. Neben einem aufladbaren Projektil verfügt Corrin über einen Lanzenangriff, der ihn/sie ein Stückchen nach vorne springen lässt. Drückt ihr im richtigen Moment die normale Angriffstaste, lässt Corrin die Lanze nach vorne schnellen und spießt dabei entweder herumstehende Gegner oder nur den Boden auf. Letzteres ist jedoch nicht zwingend ein Nachteil, denn mit einem beherzten Sprungtritt kann Corrin die Attacke noch weiterführen. Ein schmerzhaftes Erlebnis, das dem getroffenen Kontrahenten gut 20 Prozent Schaden zufügt.

Stopp! Hexenzeit!

Kein Schwert, dafür aber zwei extravagante Ballermänner und einen schwarzen Catsuit hat der zweite DLC-Charakter im Gepäck mit dabei. Auf traditionelle Nintendo-Helden treffen solche Accessoires eher nicht zu, weshalb es sich also um eine eher neue Figur handeln muss. Ganz recht, gemeint ist natürlich die engelsjagende Stylo-Hexe Bayonetta aus den gleichnamigen Action-Titeln. Einen zimperlichen Umgangston pflegt die aufreizende Dame mit ihren neuen Spielkameraden aber überhaupt nicht und setzt daher alles ein, was sonst nur Gottes Schergen fürchten müssen. Vor allem ihre Smash-Angriffe mit dämonischen Fäusten und Stilettos erweisen sich dank ihrer enormen Reichweite und Durchschlagskraft als nützliche Waffen. Noch wirkungsvoller ist ihr tiefer Spezialangriff. Mit einer eleganten Rückwärtsrolle weicht Bayonetta feindlichen Attacken stilvoll aus und aktiviert gleichzeitig ihre Witch Time, sofern das Timing denn genau stimmt. Das verlangsamt den Gegner um ein Vielfaches, der anschließend eine Tracht Prügel für ungezogenes Verhalten fürchten muss. Ähnlich funktioniert auch ihr Final Smash, nur dass hier alle Gegner auf dem Feld verlangsamt werden und Bayonetta innerhalb eines Zeitlimits einen zusätzlichen Balken mit Nahkampfhieben aufladen muss. Ist dies geglückt, erscheint ein dämonischer Riesendrache und verspeist einen Kontrahenten zum Frühstück. All das wird ebenso stilecht präsentiert wie Bayonettas mitgebrachte Stage, die dem Prolog-Level aus *Bayonetta 1* nachempfunden ist. Eine ähnliche Interaktion mit dem Level, wie etwa zuletzt beim Cloud-DLC, ist hier jedoch nicht enthalten.

Marco Cabibbo



Der riesige Engelsdrache schaut in Bayonettas Arena gerne mal vorbei, mischt sich in den Kampf selbst aber nicht ein.

Super Smash Bros. DLC-Kämpfer Corrin

Termin: 3. Februar 2016
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Bandai Namco
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: 5,99 Euro

PREIS/LEISTUNG 7

Auf den ersten Blick nur ein weiterer Schwertschwinger mit Konterfunktion. Speer-Angriff und Projektil bringen aber durchaus einigen Spaß mit sich.

PRO / CONTRA

- \+ Speer-Attacke spielerisch recht interessant
- \+ Männliche oder weibliche Variante enthalten
- – Ansonsten zu identisch mit anderen *FE*-Helden
- – Als Figur eher wenig aussagekräftig

WERTUNG/FAZIT

75

„Das doppelte Lottchen überzeugt mit einigen netten Moves. Mehr aber auch nicht.“

Super Smash Bros. DLC-Kämpfer Bayonetta

Termin: 3. Februar 2016
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Bandai Namco
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: 5,99/6,99 Euro

PREIS/LEISTUNG 9

Bayonetta trägt mit ihrer eigenen, recht risikoreichen Spielweise und einer neuen Stage zu einem weitaus besseren Preis-Leistungs-Verhältnis bei.

PRO / CONTRA

- \+ Treffend umgesetzter Charakter
- \+ Wirkungsvolle Distanzangriffe
- \+ Witch Time ist mächtig, aber riskant
- – Stage ohne jedwede Interaktion

WERTUNG/FAZIT

89

„Viel besser kann man Bayonetta kaum in eine dicke Nintendo-Klopperei einfügen.“

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch alle von uns getesteten Wii-U-Spiele ebenso wie die besten Games ihres jeweiligen Genres!

JUMP & RUN

RAYMAN LEGENDS

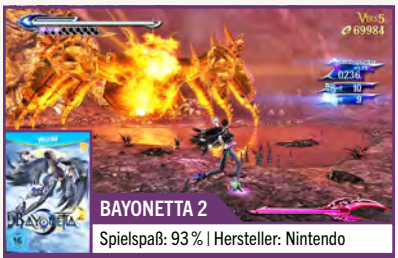
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Ubisoft

Höchstwahrscheinlich das beste Jump & Run, das im Jahr 2013 für die Wii U erschienen ist

Super Mario 3D World
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

ACTION



BAYONETTA 2

Spielspaß: 93 % | Hersteller: Nintendo

Brachialer, perfekt designter und superstylisher Action-Hammer – ein Pflichtkauf für alle Wii-U-Besitzer!

Splatoon
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Deus Ex: Human Revolution – Director's Cut
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Square Enix

(ACTION-)ADVENTURE

ZELDA: THE WIND WAKER HD

Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Links zeitloses Segel-Abenteuer begeistert auf der Wii U ebenso wie bereits 2003 auf dem Gamecube.

Assassin's Creed 4: Black Flag
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Ubisoft

Skylanders: Trap Team
Spielspaß: 83 % | Hersteller: Activision

BEAT 'EM UP

SUPER SMASH BROS.

Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Ganz klar der mit Abstand beste Prügler und das beste Multiplayer-Spektakel auf der Wii U

Tekken Tag Tournament 2
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Bandai Namco

Injustice: Götter unter uns
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Warner Interactive

EGO-SHOOTER

CALL OF DUTY: GHOSTS

Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

Routiniertes, aber unterhaltsames Shooter-Update mit einem besonders gelungenen Multiplayer-Modus

Call of Duty: Black Ops 2
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

007: Legends
Spielspaß: 62 % | Hersteller: Activision

SPORT

NBA 2K13

Spielspaß: 89 % | Hersteller: 2K Games

Ein inhaltlich brillantes Basketballspiel, das aufgrund der schwachen Technik einen faden Beigeschmack hat

Mario Tennis: Ultra Smash
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo

Mario und Sonic: Sotschi 2014
Spielspaß: 76 % | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT

KIRBY & DER REGENBOGEN-PINSEL

Spielspaß: 83 % | Hersteller: Nintendo

Kirby kann es einfach: ein gelungener Auftritt des ebenso charismatischen wie putzigen Nintendo-Kultknödels

Mario Party 10
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo

Captain Toad: Treasure Tracker
Spielspaß: 81 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

MARIO KART 8

Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Der schiere Fahrspaß macht die durchaus vorhandenen Mängel (fast) wieder wett.

Need for Speed: Most Wanted
Spielspaß: 85 % | Hersteller: EA

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

ROLLENSPIEL

XENOBLADE CHRONICLES X

Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

Zwar kein absoluter Superhit, aber immer noch ein fantastisches, riesiges Rollenspiel für Wii U

Mass Effect 3: Special Edition
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Electronic Arts

Monster Hunter 3 Ultimate
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

LEGO MARVEL'S AVENGERS

In der letzten N-ZONE-Ausgabe konnten wir endlich *Lego Marvel's Avengers* testen. Yay! War aber leider nicht gut genug für die Top 50. Buh!

Stets aktuell: Die 50 besten Wii-U-Spiele – mit N-ZONE-Ausgabenverzeichnis zum einfachen Nachschlagen

Art Academy: Atelier
Test (07/15): 82 % | Genre: Lernsoftware | Hersteller: Nintendo

Assassin's Creed 3
Test (01/13): 88 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Ubisoft

Assassin's Creed 4: Black Flag
Test (01/14): 87 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Ubisoft

Batman: Arkham City Armoured Edition
Test (01/13): 85 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Batman: Arkham Origins
Test (12/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Bayonetta
Test (11/14): 90 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Bayonetta 2
Test (11/14): 93 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Call of Duty: Black Ops 2
Test (01/13): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Call of Duty: Ghosts
Test (01/14): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Captain Toad: Treasure Tracker
Test (01/15): 81 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Darksiders 2
Test (01/13): 83 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: THQ

Deus Ex: Human Revolution
Test (12/13): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Square Enix

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Test (03/14): 89 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Game & Wario
Test (07/13): 81 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Hyrule Warriors
Test (10/14): 84 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Injustice: Götter unter uns
Test (06/13): 80 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Warner

Kirby und der Regenbogen-Pinsel
Test (05/15): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Lego Batman 3: Jenseits von Gotham
Test (12/14): 81 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: THQ

Lego City: Undercover
Test (04/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

Lego Marvel Super Heroes
Test (12/13): 84 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Mario Kart 8
Test (06/14): 89 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Party 10
Test (04/15): 82 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Mario Tennis: Ultra Smash
Test (12/15): 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Nintendo

Mass Effect 3: Special Edition
Test (01/13): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: EA

Monster Hunter 3 Ultimate
Test (04/13): 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

NBA 2K13
Test (03/13): 89 % | Genre: Sport | Hersteller: 2K Games

Need for Speed: Most Wanted
Test (05/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: EA

New Super Luigi U
Test (08/13): 80 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. U
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Nintendo Land
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Pikmin 3
Test (08/13): 91 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Project Zero: Priesterin des Schwarzen Wassers
Test (11/15): 83 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Rayman Legends
Test (10/13): 93 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Ubisoft

Resident Evil: Revelations
Test (06/13): 80 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Skylanders: Giants
Test (01/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders: Superchargers
Test (11/15): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders: Swap Force
Test (12/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders: Trap Team
Test (11/14): 83 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Test (01/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Splatoon
Test (07/15): 90 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Splinter Cell: Blacklist
Test (10/13): 83 % | Genre: Action | Hersteller: Ubisoft

Super Mario 3D World
Test (01/14): 92 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Smash Bros. für Wii U
Test (01/15): 91 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Tekken Tag Tournament 2
Test (12/12): 85 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Bandai Namco

The Legend of Zelda: The Wind Waker HD
Test (11/13): 91 % | Genre: Action-Adv. I Hersteller: Nintendo

The Wonderful 101
Test (09/13): 83 % | Genre: Action I Hersteller: Nintendo

Xenoblade Chronicles X
Test (01/16): 87 % | Genre: Rollenspiel I Hersteller: Nintendo

Yoshi's Woolly World
Test (08/15): 83 % | Genre: Jump & Run I Hersteller: Nintendo

Your Shape: Fitness Evolved 2013
Test (01/13): 84 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Ubisoft

ZombiU
Test (01/13): 84 % | Genre: Action I Hersteller: Ubisoft

RETRORÄTSELN

Aber hallo! So viele Zuschriften wie zu unserem letzten Retrorätsel hatten wir überhaupt noch nie – und dann waren sie auch noch alle korrekt: In der N-ZONE 03/2016 war der gesuchte Kandidat *Kwirk*.

Nach all den Game-Boy-Spielen der letzten Zeit darf diesmal das NES ran! Als Gründerzeit-Titel kann man das von uns gesuchte Spiel nicht gerade bezeichnen, brachte dieser Geheimtipp unter den Jump & Runs doch das Kunststück fertig, einen knappen Monat nach dem Release des Super Nintendo Entertainment Systems noch exklusiv für dessen Vorgängerkonsole zu erscheinen. Damit war es quasi bereits an seinem ersten Release-Tag technisch veraltet, was anno dazumal zum Glück noch nicht viele Spieler gestört hat. Ebenfalls ungewöhnlich für die 90er-Jahre: Zwischen dem Release der japanischen und der deutschen Version lag nur knapp eine Woche.

Ihr kennt unser gesuchtes Spiel und wollt mitmachen? Dann schickt bitte eine E-Mail mit eurer Antwort an: **benjamin.kegel@computec.de!**

TREASURE TRACKER

Na, die neuesten Wii-U-Titel schon komplett durchgezockt? Mario, Zelda, Samus, Link und selbst Pikachu und Glurak klatschen euch in letzter Zeit nicht mehr das Gamepad in die Hand? Wie wäre es denn dann mit einem richtig schönen Wii-Klassiker für eure herrlich abwärtskompatible Chefkonsole?

Schon mal was von *Okami* gehört? Ja! Seeeehr gut. Nein? Dann geht es euch leider so wie vielen anderen stolzen Wii-Besitzern auch, denn *Okami* ist ein Paradebeispiel für einen prächtigen Titel, der sich im Softwareregal leider nie so wirklich durchsetzen konnte. Bei den internationalen Kritikern, Fachmagazinen, selbstverständlich eurer geliebten N-ZONE und letztendlich auch bei allen tatsächlichen Käufern kam dieses wunderschöne Action-Adventure dagegen mit Höchstwertungen weg. Und das mit Recht! Was Capcom mit diesem edlen Stück Software rund um die Protagonistin und Wolfgöttin Amaterasu auf die Beine gestellt hat, muss sich selbst hinter den besten *Zeldas* nicht verstecken. Bis heute ist *Okami* ein Pflichtspiel, das man unbedingt gezockt haben sollte.

Die vielleicht beste Retro-Spielebibliothek der Welt: Nintendos Virtual Console ist eines der absoluten Wii-U-Highlights. Lasst euch diese Klassiker nicht entgehen!

JUMP & RUN

SUPER MARIO 64

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Für unumstrittene Meisterwerke wie dieses Jump & Run wurde die Höchstpunktzahl erfunden.

Mega Man X
Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom

Super Mario Bros. 3
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

ACTION

RESIDENT EVIL 4

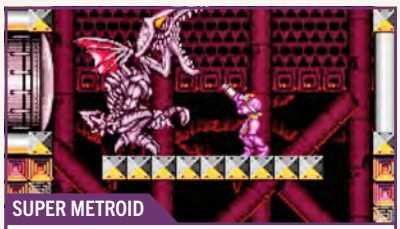
Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom

Abwechslungsreiches, spannendes, forderndes Action-Horrorpsiel, das man unbedingt erlebt haben muss

Cybernator
Spielspaß: 9 | Hersteller: Masaya

Contra 3: The Alien Wars
Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami

(ACTION-)ADVENTURE



SUPER METROID

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Kauft euch dieses Meisterwerk! Es wird eure Sicht auf andere Videospiele für immer verändern.

The Legend of Zelda: Ocarina of Time
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link to the Past
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP

STREET FIGHTER 2

Spielspaß: 9 | Hersteller: Capcom

Ihr solltet der New-Challenger-Version den Vorzug geben, sie bietet die beste Preis-Leistung von allen Fassungen.

Street Fighter Alpha 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom

Final Fight 1-3
Spielspaß: 7 | Hersteller: Capcom

STRATEGIE/SIMULATION

ADVANCE WARS

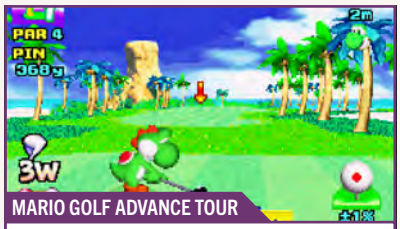
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Ein astreiner Strategie-Brocken, der einen leichten Einstieg mit komplexen Gefechten vereint

Advance Wars 2: Black Hole Rising
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Uncharted Waters: New Horizons
Spielspaß: 8 | Hersteller: Koei

SPORT



MARIO GOLF ADVANCE TOUR

Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Herrlich gut gealtertes Golfspiel – für Fans des Rasensports auch heute noch einen Kauf wert

Mario Tennis
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

1080° Snowboarding
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT

PUNCH-OUT!!

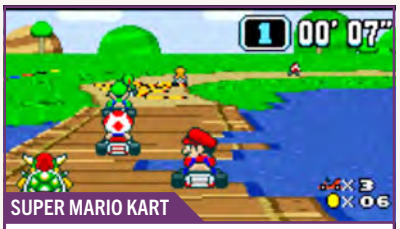
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Beinharter Reflextest am Controller, kombiniert mit herrlich schräg animierten Charakteren. Tolles Teil!

Wario's Woods
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Wario Ware Inc.: Minigame Mania
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL



SUPER MARIO KART

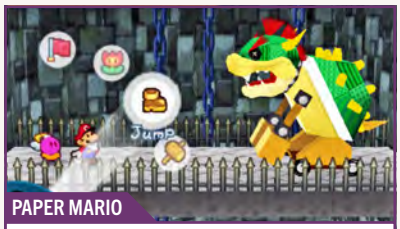
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Die KI ist heutzutage etwas lasch, zusammen mit einem menschlichen Gegner aber ein total genialer Fun-Racer!

F-Zero
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Wave Race 64
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL



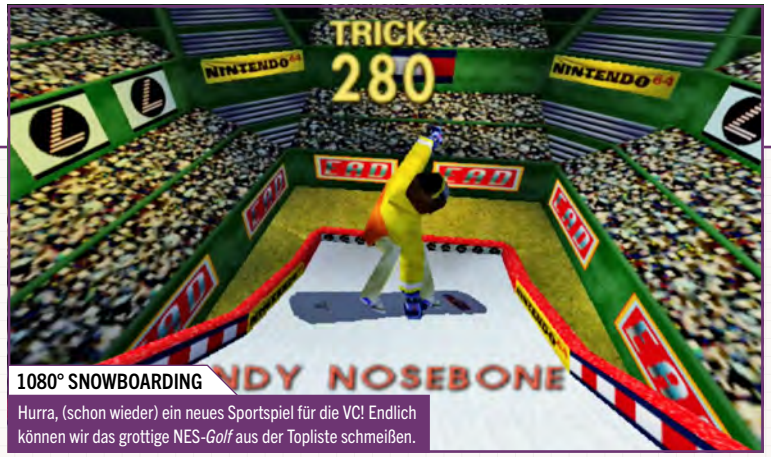
PAPER MARIO

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Der Held des Abenteuers ist das einzig Flache an diesem grandiosen RPG der ebenso glorreichen N64-Ära.

Xenoblade Chronicles
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Earthbound
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo



1080° SNOWBOARDING

Hurra, (schon wieder) ein neues Sportspiel für die VC! Endlich können wir das grottige NES-*Golf* aus der Topliste schmeißen.

Die Top-50-Wii-U-VC-Games: Legenden aus 30 Jahren Videospiel-Kultur samt N-ZONE-Ausgabenverzeichnis

Advance Wars
Test (05/14): 9 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Advance Wars 2: Black Hole Rising
Test (09/15): 9 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Axelay
Test (03/15): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Castlevania: Circle of the Moon
Test (03/15): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Castlevania: Harmony of Dissonance
Test (04/15): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Cybernator
Test (04/15): 9 | Genre: Action| Hersteller: Masaya

Demon's Crest
Test (03/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Capcom

Donkey Kong 64
Test (6/15): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country 2
Test (12/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country Returns
Test (03/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

F-Zero: GP Legend
Test (02/15): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

NEU Final Fantasy Tactics Advance
Test (03/16): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Fire Emblem: Shadow Dragon
Test (09/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem: The Secret Stones
Test (02/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Intelligent Systems

Golden Sun 2: Die vergessene Epoche
Test (01/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Camelot

Kirby und das magische Garn
Test (07/15): 8 | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Superstar Saga
Test (05/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Zusammen durch die Zeit
Test (09/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

NEU Mario Kart 64
Test (03/16): 8 | Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Tennis
Test (02/16): 8 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Camelot

Mega Man 7
Test (01/15): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man X
Test (11/13): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man X2
Test (01/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man Zero
Test (02/15): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid Fusion
Test (05/14): 9 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Metroid Prime Trilogy
Test (03/15): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Metroid: Zero Mission
Test (05/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros.
Test (02/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

NEU New Super Mario Bros. Wii
Test (03/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Ninja Gaiden 3: The Ancient Ship of Doom
Test (01/16): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo

Paper Mario
Test (07/15): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Resident Evil 4
Test (12/14): 10 | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Street Fighter Alpha 2
Test (11/14): 8 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Capcom

Super Castlevania IV
Test (12/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Super Ghouls 'n Ghosts
Test (08/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Super Mario 64
Test (06/15): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario 64 DS
Test (02/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros. 3
Test (03/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Galaxy 2
Test (03/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Kart
Test (05/14): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars
Test (02/16): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Squaresoft

Super Metroid
Test (07/13): 10 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link to the Past
Test (02/14): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time
Test (09/15): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass
Test (01/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Spirit Tracks
Test (01/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: The Minish Cap
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

NEU Wave Race 64
Test (08/16): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Xenoblade Chronicles
Test (10/15): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Yoshi's Island
Test (05/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Die aktuell 30 besten eShop-Titel für Wii U!

Armillo
Test (08/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Fuzzy Wuzzy

Bit.Trip Runner 2
Test (06/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Gaijin Games

Child of Light
Test (06/14): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Ubisoft

Don't Starve: Giant Edition
Test (08/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Klei Entertainment

Ducktales Remastered
Test (10/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward Tech

Electronic Super Joy
Test (01/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Broken Rules

Fast Racing Neo
Test (02/16): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Shin'en Multimedia

Guacamelee! Super Turbo Championship Edition
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Drinkbox Studios

Gunman Clive HD
Test (10/15): 8 | Genre: Action | Hersteller: Hörberg Productions

Hyrule Warriors: (Twilight Princess) DLC
Test (12/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Omega Force

NEU Life of Pixel
Test (03/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Super Icon Ltd.

Lone Survivor: Director's Cut
Test (12/14): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Curve Studios

Mario Kart 8 DLC Pack 1
Test (01/15): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars
Test (04/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Nova-111
Test (11/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Funktronic Labs

Olliolli
Test (05/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Roll7

Runbow
Test (11/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: 13AM Games

Shantae and the Pirate's Curse
Test (04/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Wayforward

Shovel Knight
Test (01/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Yacht Club Games

Stealth Inc. 2
Test (12/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Curve Studios

Steamworld Dig
Test (10/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Image & Form

Swords and Soldiers HD
Test (08/14): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Two Tribes

Swords and Soldiers 2
Test (07/15): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Ronimo Games BV

Teslagrad
Test (11/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rain Games

The Binding of Isaac: Rebirth
Test (12/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nicalis

The Bridge
Test (10/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Quantum Astro.

The Fall
Test (11/15): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Over the Moon

The Swindle
Test (05/15): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Size Five Games

Trine 2: Director's Cut
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Frozenbyte

Year Walk
Test (11/15): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Dakko Dakko

Alle Top-Games auf einen Blick: Auch für Nintendos aktuellen Handheld fassen wir die Genre-Spitzenreiter sowie die momentan besten 3DS-Spiele zusammen.

ACTION

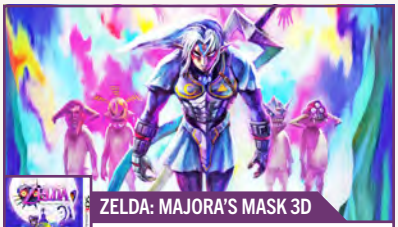
RESIDENT EVIL: REVELATIONS
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Spannende Story, beeindruckende Technik, klasse Atmosphäre – ein Megahit aus dem Jahr 2012!

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Konami

Star Fox 64 3D
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

(ACTION-)ADVENTURE



ZELDA: MAJORA'S MASK 3D
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Genauso gut wie immer, aber noch besser als jemals zuvor: ein absolutes *Zelda*- und Remake-Meisterwerk!

The Legend of Zelda: A Link between Worlds
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP

SUPER SMASH BROS. FÜR 3DS
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Klopperei vom Feinsten: eine würdige Fortsetzung und ein sehr gelungener Handheld-Einstand der Kultreihe

Super Street Fighter IV 3D Edition
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Dead or Alive: Dimensions
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Tecmo Koei

GESCHICKLICHKEIT

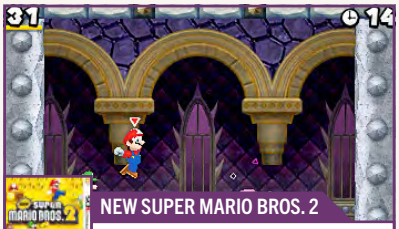
PROF. LAYTON: DAS VERMÄCHTNIS V. ASLANT
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Ein würdiger Abschluss der beliebten Puzzle-Serie, auch wenn echte Innovationen wieder mal fehlen.

Professor Layton und die Maske der Wunder
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Hatsune Miku: Project Mirai DX
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Sega

JUMP & RUN



NEW SUPER MARIO BROS. 2
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Extrem motivierender Hüpf-Altmeister mit tollem Gameplay und spaßigem Koop-Modus

Super Mario 3D Land
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country Returns 3D
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

MARIO KART 7
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Exquisiter Online-Modus trifft perfekte Balance und Steuerung – der Solomodus ist aber viel zu leicht.

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

F1 2011
Spielspaß: 81 % | Codemasters

ROLLENSPIEL

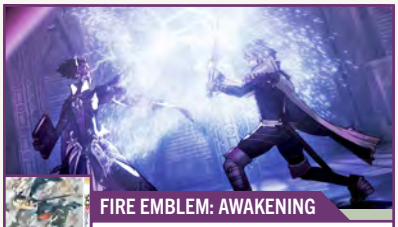
POKÉMON X UND Y
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Viele mutige Neuerungen machen *X* und *Y* zu den besten *Pokémon*-Spielen seit Bestehen der Serie!

Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan
Spielspaß: 91 % | Hersteller: NIS America

Bravely Default For the Sequel
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Square Enix

SIMULATION/STRATEGIE



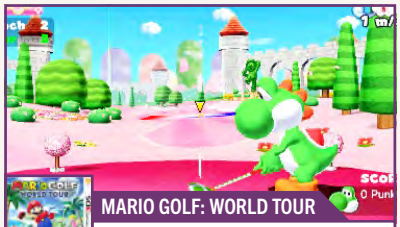
FIRE EMBLEM: AWAKENING
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Ein absolutes Meisterwerk, das nicht nur die Strategie-Spieler unter den 3DS-Besitzern begeistern wird

Tomodachi Life
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

Story of Seasons
Spielspaß: 83 % | Hersteller: Nintendo

SPORT



MARIO GOLF: WORLD TOUR
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

Die Welttournee des sportlichen Klempners ist das bisher gelungenste Golfspiel im Mario-Universum.

PES 2011 3D
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Konami

Mario Tennis Open
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

BRAVELY SECOND: END LAYER

Unfassbare fünf riesige Rollenspiele haben wir in N-ZONE 03/2016 getestet – ganz knapp das Beste des Quintetts war *Bravely Second: End Layer*.

Stets aktuell: Die 50 besten 3DS-Spiele – mit N-ZONE-Ausgabenverzeichnis zum einfachen Nachschlagen

Bravely Default For the Sequel
Test (01/14): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

NEU Bravely Second: End Layer
Test (03/16): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Crush 3D
Test (02/12): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Dead or Alive: Dimensions
Test (06/11): 85 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Tecmo Koei

Donkey Kong Country Returns 3D
Test (06/13): 86 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan
Test (10/13): 91 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Etrian Odyssey Untold: The Millennium Girl
Test (06/14): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

NEU Etrian Odyssey 2 Untold: The Fafnir Knight
Test (03/16): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Fantasy Life
Test (10/14): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem: Awakening
Test (05/13): 89 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Hatsune Miku: Project Mirai DX
Test (11/15): 87 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Kid Icarus: Uprising
Test (04/12): 83 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance
Test (08/12): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Luigi's Mansion 2
Test (04/13): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Mario Golf: World Tour
Test (06/14): 87 % | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Dream Team Bros.
Test (08/13): 83 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Paper Jam Bros.
Test (01/16): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Kart 7
Test (01/12): 94 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Test (04/12): 87 % | Genre: Action | Hersteller: Konami

Monster Hunter 4 Ultimate
Test (03/15): 84 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. 2
Test (09/12): 91 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Persona Q: Shadow of the Labyrinth
Test (01/15): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Phoenix Wright: Ace Attorney – Dual Destinies
Test (12/13): 83 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Pokémon Alpha Saphir und Omega Rubin
Test (12/14): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pokémon X und Y
Test (11/13): 94 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Professor Layton und das Vermächtnis von Aslant
Test (12/13): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Professor Layton und die Maske der Wunder
Test (11/12): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney
Test (04/14): 87 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Puzzle & Dragons Z/Super Mario Bros. Edition
Test (06/15): 87 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Resident Evil: Revelations
Test (02/12): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Senran Kagura Burst
Test (04/14): 83 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Shin Megami Tensei – Devil Summoner: Soul Hackers
Test (11/13): 82 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Shin Megami Tensei – Devil Survivor 2: Record Breaker
Test (12/15): 84 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Shin Megami Tensei 4
Test (12/14): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Test (03/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Sonic Generations
Test (12/11): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Story of Seasons
Test (02/16): 83 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Super Mario 3D Land
Test (12/11): 90 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Pokémon Rumble
Test (01/11): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Super Smash Bros. für Nintendo 3DS
Test (11/14): 90 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Super Street Fighter IV 3D Edition
Test (04/11): 88 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Capcom

Tetris
Test (12/11): 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link between Worlds
Test (12/13): 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D
Test (03/15): 92 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Test (07/11): 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Theatrhythm Final Fantasy
Test (08/12): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Square Enix

Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call
Test (10/14): 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Square Enix

Tomodachi Life
Test (08/14): 85 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Xenoblade Chronicles 3D
Test (05/15): 85 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Zero Escape: Virtue's Last Reward
Test (05/13): 88 % | Genre: Adventure | Hersteller: Rising Star

KOOP-MODUS

In der letzten Ausgabe der N-ZONE gab es ein kleines Spielchen, das uns zu einem Gespräch rund um ein großes Thema führt …

Ben: Du bist je gemeinhin als Liebhaber des Knobelspiel-Klassikers *Picross* bekannt. Du bist außerdem kein Freund von deplatzierten/bescheuerten/unfairen DLC- und Ingame-Währungssperenzchen. In unserer letzten N-ZONE hat Nintendo freundlicherweise diese beiden Themen kombiniert und mit *Pokémon Picross* einen Titel in den eShop gepackt, bei dem man sich mittels Taschenmonster-Bonusfähigkeiten jede Menge Abkürzungen bei den Denkaufgaben erkaufen kann. Wir sind uns darüber einig, dass das eine blöde Idee ist, oder? Ich meine, was kommt als Nächstes? Viererblöcke, die man in *Tetris* gegen Echtgeld kaufen kann?

Lukas: Ein simpel geniales Konzept wie *Picross* (oder Nonogramme, wie die Zahlenrätsel eigentlich heißen) in den Sand zu setzen, ist an und für sich schon eine Leistung. Da muss man aber nicht unbedingt drauf stolz sein. Wie du richtig erkannt hast, ist es völlig bescheuert, in einem alleine auf logischem Denken aufbauenden Spiel kostenpflichtige „Hilfestellungen" zu integrieren, welche einem das Denken abnehmen. Ich stelle mich ja auch nicht mit dem Moped aufs Laufband und wundere mich dann über den fehlenden Trainingseffekt. Schlimmer aber noch ist, dass man quasi gezwungen ist, Echtgeld zu investieren, um ab einem gewissen Punkt überhaupt halbwegs effektiv spielen zu können – danke, aber nein, danke.

Ben: Überhaupt muss ich mich ein wenig über Nintendos Umgang mit dem Thema Echtgeld-Power-ups wundern. Zwar halten die Kollegen diesen Rotz noch aus den ganz großen Titeln raus, leicht unangenehm fand ich das Ganze aber bereits in *Pokémon Shuffle*. Da hat es aber immerhin noch zum Gameplay gepasst. In *Pokémon Picross* wird das Spiel durch die Goodies meiner Meinung nach tatsächlich schlechter, auf jeden Fall aber weniger spannend. Und das passt so gar nicht mit dem zusammen, was ich sonst beim Wort „Nintendo" empfinde.

Lukas: Du hast recht. Das Unangenehme ist, dass diese Unart in Form der Amiibo leider inzwischen de facto auch die Vollpreis-Spiele erobert HAT. Ich hoffe, der Mario-Konzern zieht da noch rechtzeitig die Reißleine, bevor es zu unappetitlich wird …

Nintendos Kleiner ganz groß: Gerade bei der stets wachsenden Virtual-Console-Bibliothek für den 3DS verliert man schnell den Überblick. Wir helfen euch!

ACTION/BEAT 'EM UP

3D STREETS OF RAGE 2

Spielspaß: 9 | Hersteller: Sega

3D Streets of Rage 2 zeigt auch auf dem 3DS, warum es ein wahrer Klassiker ist – fantastisches Beat 'em Up!

Ninja Gaiden II
Spielspaß: 9 | Hersteller: Tecmo Koei

Blaster Master
Spielspaß: 9 | Hersteller: Sunsoft

(ACTION-)ADVENTURE

THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING DX

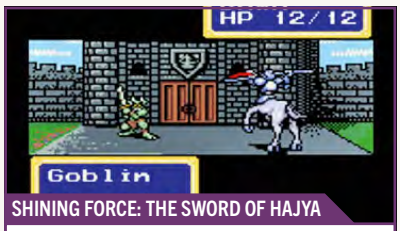
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Ein echtes Meisterwerk: Bahn frei für das mit Abstand beste reine Handheld-*Zelda*-Abenteuer!

Castlevania 3: Dracula's Curse
Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami

Metroid 2: Return of Samus
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL



SHINING FORCE: THE SWORD OF HAJYA

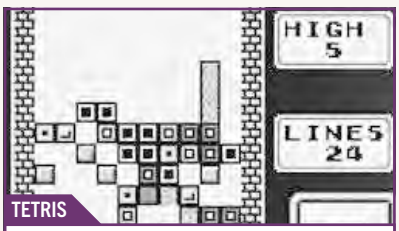
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Ein interessanter Rollenspiel-Klassiker für geduldige Abenteurer. Für seine Zeit echt schick!

The Sword of Hope 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Legend of the River King
Spielspaß: 6 | Hersteller: Natsume

GESCHICKLICHKEIT



TETRIS

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Der zeitlose Klassiker ist ein Mitbegründer des Erfolgs von Nintendo – wir würdigen ihn mit diesem Ehrenplatz.

Toki Tori
Spielspaß: 9 | Hersteller: Two Tribes

Catrap
Spielspaß: 8 | Hersteller: ASK

JUMP & RUN

WARIO LAND 2

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Schwächen minimiert, Stärken maximiert – und das sogar in der Game-Boy-Color-Version!

Super Mario Land 2: Six Golden Coins
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

3D Sonic the Hedgehog 2
Spielspaß: 9 | Hersteller: Sega

SPORTSPIEL/RENNSPIEL

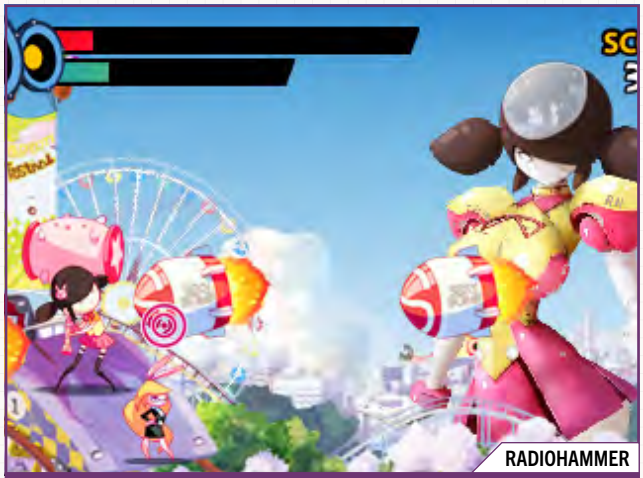
GOLF

Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Das hohe Alter mag man der zweckmäßigen Grafik anmerken, der zugänglichen Technik aber nicht.

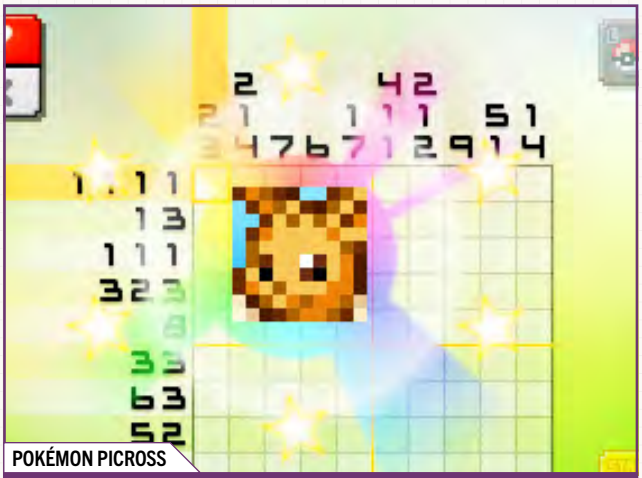
Punch-Out!
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Tennis
Spielspaß: 6 | Hersteller: Nintendo



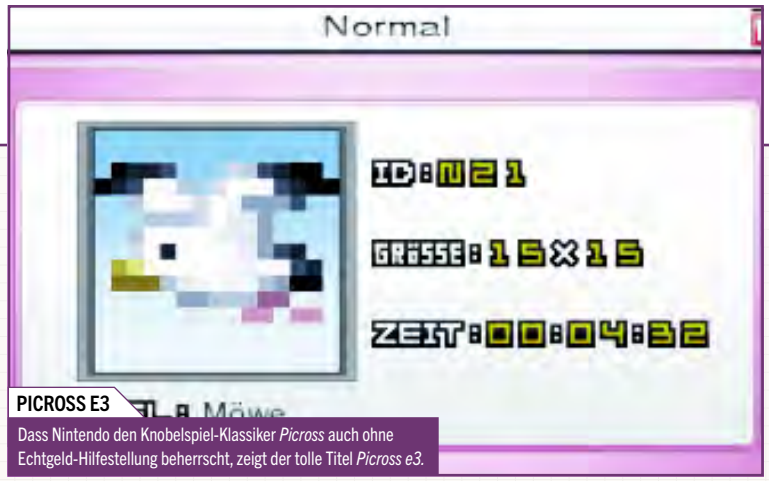
RADIOHAMMER

Ist das ein Rhythmus, wo man mitmuss? Wir meinen: ja! Wer von Sonys PSP Spiele wie *Patapon* kennt und schätzt, dürfte mit dem Mittelding aus Action und Musik seine helle Freude haben.



POKÉMON PICROSS

Das Basisspiel selbst ist eigentlich gewohnt und klassisch gut – *Picross* ist ein feines Teil für Freunde von Knobelspielen! Die Hilfestellung gegen Echtgeld-Goodies ist aber völlig sinnfrei.



PICROSS E3

Dass Nintendo den Knobelspiel-Klassiker *Picross* auch ohne Echtgeld-Hilfestellung beherrscht, zeigt der tolle Titel *Picross e3*.

Tragbare Hall of Fame: Wir zeigen euch die 50 besten 3DS-VC-Spiele samt N-ZONE-Ausgabenverzeichnis.

3D Gunstar Heroes
Test (05/15): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

3D Out Run
Test (05/15): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

3D Sonic the Hedgehog 2
Test (12/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

3D Streets of Rage 2
Test (09/15): 9 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Sega

3D Thunder Blade
Test (07/15): 7 | Genre: Action | Hersteller: Sega

Afterburner 2
Test (03/15): 7 | Genre: Action | Hersteller: Sega

Blaster Master
Test (03/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Sunsoft

Castlevania
Test (04/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Konami

Castlevania 3: Dracula's Curse
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Catrap
Test (12/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: ASK

Columns
Test (08/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Donkey Kong
Test (08/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Land 2
Test (08/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Dr. Mario
Test (05/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Game & Watch Gallery 2
Test (07/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Ghosts 'n Goblins
Test (03/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Gradius
Test (01/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Kid Icarus: Von Mythen und Monstern
Test (05/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Kirby's Block Ball
Test (04/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: HAL

Kirby's Dream Land 2
Test (07/12): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Life Force
Test (02/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Lock 'n Chase
Test (01/12): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Data East

Mega Man
Test (12/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 2
Test (04/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 3
Test (10/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid 2: Return of Samus
Test (01/12): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Ninja Gaiden
Test (01/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Ninja Gaiden 2
Test (10/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Ninja Gaiden 3: The Ancient Ship of Doom
Test (03/14): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Pokémon Trading Card Game
Test (09/14): 7 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Shantae
Test (09/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward

Shining Force: The Sword of Hajya
Test (08/13): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Sega

Shinobi
Test (06/12): 8 | Genre: Action | Hersteller: Sega

Sonic the Hedgehog
Test (08/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Super Mario Bros. 3
Test (03/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros. Deluxe
Test (04/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros. The Lost Levels
Test (03/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land
Test (07/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land 2: Six Golden Coins
Test (11/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Tetris
Test (03/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda
Test (06/12): 7 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Link's Awakening DX
Test (07/11): 9 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Oracle of Seasons
Test (07/13): 8 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Sword of Hope 2
Test (10/12): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Kemco

Toki Tori
Test (10/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Wario Land 2
Test (09/12): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario Land 3
Test (02/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario Land: Super Mario Land 3
Test (02/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario's Woods
Test (12/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Wrecking Crew
Test (05/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Die 30 besten 3DS-eShop-Titel – viel Spaß!

3D Fantasy Zone
Test (04/15): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Sega

Ace Attorney Trilogy
Test (02/15): 9 | Genre: Adventure | Hersteller: Capcom

Azure Striker Gunvolt
Test (06/15): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Inti Creates

Boxboy!
Test (06/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: HAL Laboratory

Cave Story
Test (06/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nicalis

Comic Workshop 2
Test (08/15): 8 | Genre: Lernsoftware | Hersteller: Collavier

Conception 2
Test (08/14): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Crimson Shroud
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Level-5

Fallblox
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Intelligent Sys.

Hydroventure Spin Cycle
Test (02/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Korg M01D
Test (01/14): 8 | Genre: Anwendung | Hersteller: Detune

Lord of Magna: Maiden Heaven
Test (08/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: XSEED

Mario and Donkey Kong: Minis on the Move
Test (07/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars
Test (04/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Mighty Switch Force
Test (03/12): 9 | Genre: Action | Hersteller: Wayforward

Nintendo Pocket Football Club
Test (05/14): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Olliolli
Test (05/15): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Roll7

Picross e6
Test (09/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Jupiter

NEU Radiohammer
Test (03/16): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Arc System Works

Rhythm Hunter: HarmoKnight
Test (05/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Rune Factory 4
Test (02/15): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: XSEED Games

Sayonara Umiharakawase
Test (06/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Agatsuma Entert.

Shantae and the Pirate's Curse
Test (04/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: WayForward

Steamworld Heist
Test (02/16): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Image & Form

Tetris
Test (07/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Hudson Soft

Terraria
Test (02/16): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Re-Logic

The Binding of Isaac: Rebirth
Test (12/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nicalis

The Denpa Men
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Genius Sonority

The Denpa Men 3: The Rise of Digitoll
Test (08/14): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Genius Sonority

VVVVVV
Test (07/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nicalis

Xeodrifter
Test (08/15): 8 | Genre: Action | Hersteller: Renegade Kid

Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch:
Hier kommen die Highlights aus Nintendos Online-Shops!

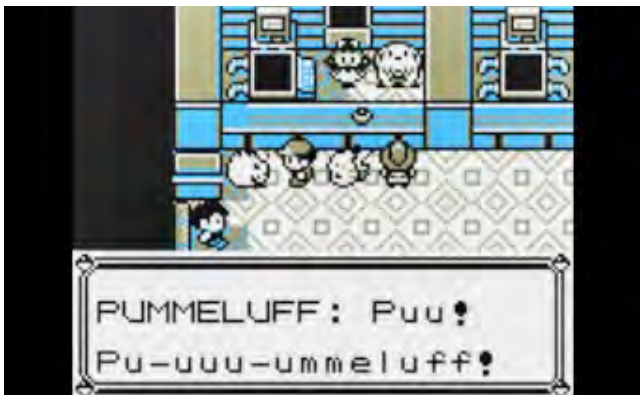
POKÉMON ROT, BLAU & GELB

3DS Der Allerbeste sein, wie keiner vor einem war – das geht endlich auch auf einem beleuchteten Display, zusammen mit den ersten und vielleicht besten 151 Pokémon.

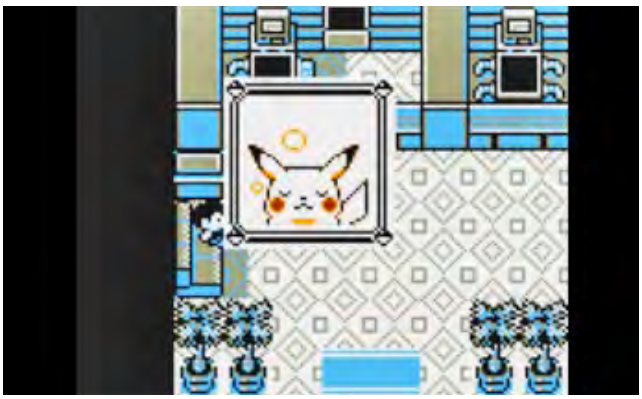
Hach, was ist es lange her, dass wir die schwierigste Entscheidung unseres damals noch so kurzen Lebens treffen mussten: Bisasam, Glumanda oder doch Schiggy? Zwanzig Jahre ist das nun schon her – Spieler der ersten Stunde dürfen sich nun offiziell alt fühlen – und zu diesem Anlass dürfen sich auch die jungen Hüpfer oder jetzt schon alten Hasen wieder an das beliebte Rollenspiel wagen. Ob es immer noch den Charme von damals hat, ob retro auch wirklich noch cool ist oder ob wir von den modernen Games mittlerweile so verwöhnt sind, dass die ersten 151 Taschenmonster nicht mehr punkten können, klären wir in diesem Test. Oder auf pikachuanisch: Pika Pika!

Aller Anfang ist …

… schwer, je nachdem welches Tierchen ihr zu Beginn wählt. Mamoria City und der erste Arenaleiter Rocko sind nur einen Katzensprung und gerade mal vier Trainer entfernt. Startet ihr mit einem der normalen Anfangspokémon, sollte der Anfang dennoch nur ein geringfügiges Problem darstellen. In der gelben Edition jedoch beißt ihr euch nur mit Pikachu die Zähne an dem steinharten Arenaleiter aus. Smettbo auf Level 12 schafft da Abhilfe. Mit Konfusion schnetzelt ihr auch ein Kleinstein und Onix ohne Probleme weg. Ein wenig Zeit in das Training muss man halt investieren. Jeder, der *Pokémon* schon einmal gespielt hat, weiß genau,



Schon in den ersten Editionen treffen selbst Neulinge auf alte Bekannte aus der TV-Serie: Pummeluff! Sprecht es im Marmoria City Pokémon-Center an, schon singt es für euch.



Wenn ihr die gelbe Edition bespielt, hat dies Auswirkungen auf diesen kleinen, gelben Fellball, der euch folgt. Pikachu kann der Melodie nicht widerstehen und schläft ein.

Die Teamaufstellung bleibt stets ganz euch überlassen. Das Pokémon, welches an erster Stelle steht, stürmt dabei auch immer als Erstes in den Kampf.

Was für ein spannungsgeladener (höhö) Kampf. Mit Pikachu an eurer Seite haben Wasser-Pokémon keine Chance. Umgekehrt sieht es beim Element Boden aus.

was das heißt: In der erstbesten Wiese wie ein Blöder im Kreis laufen und gegen jedes Pokémon kämpfen. Grinden eben.

Kanto – die große weite Welt

Der erste von Game Freak erdachte Kontinent bietet schon zu Beginn viel Abwechslung. Nach dem Vertania-Wald und Marmoriacity folgt nach einigen Trainern der Mondberg. Wer liebt es nicht, alle fünf Schritte von einem Zubat angegriffen zu werden? Ein genervtes Seufzen entfährt früher oder später jedem einmal. Vor allem wenn ihr euch in den Tiefen des Berges verlauft, denn wirklich ersichtlich ist der richtige Weg nicht. Eine Karte für die Höhlen hat leider noch keine Edition der *Pokémon*-Reihe spendiert bekommen. Fluchtseile und/oder Tränke sind somit spätestens hier ein absolutes Muss. Doch, wie für viele auch in der realen Welt, solltet ihr gut mit eurem Geld haushalten. Vor allem zu Beginn habt ihr, dank der wenigen Trainerkämpfe, nur ein geringes Budget. Tränke sollten also sinnvoll eingesetzt werden.

Schnapp sie dir alle!

Genauso sinnvoll solltet ihr eure Pokebälle rationieren. Natürlich könnt ihr gleich jedes Tierchen fangen, welches ihr seht. Im Gegensatz zu den neuesten Editionen sind 151 ja fast schon überschaubar. Dennoch werden auch die Kenner von *Pokémon X* und *Y* genügend zu tun haben: Nicht alle Viecher sind leicht zu erwischen und für manche braucht ihr sogar Freunde! Gengar oder Simsala zum Beispiel könnt ihr nur durch Tausch erhalten, denn die Vorformen entwickeln sich nur so weiter. Retro ist zwar cool, aber für das Tauschen mit Freunden ist nun auch endlich kein Linkkabel mehr vonnöten. An dieser Stelle ist Nintendo zum Glück mit der Zeit gegangen und hat dem Spiel eine Online-Anbindung verpasst. Wer sich nun denkt: „Warum soll ich mir denn die Mühe machen, dieses alte Viehzeug zu trainieren, wenn Ende des Jahres schon die neue Generation ansteht?“ Na ja, erstens weil die ersten Pokémon einfach die besten sind – hier schreibt einer dieser vorhin genannten alten Hasen – und diese mit den Jahren, wie ein guter Wein, nur noch besser geworden sind. Und zweitens: Die *Pokémon Bank*! Dieser Lagerdienst von Nintendo funktioniert nun auch mit den Retro-Editionen. Das bedeutet, dass ihr dieses „alte Viehzeug“ dann in die neuen Spiele übertragen könnt. Das hätte also durchaus seinen Sinn und Zweck. Und mal ehrlich, mit *Pokémon Rot*, *Blau* und *Gelb* vergeht die Wartezeit gleich ein Stückchen schneller.

Pure Kindheitserinnerung

Man mag in diesem Test nun einige Kritikpunkte gehört haben, die Unerfahrene, möglicherweise *Pokémon*-Neulinge durchaus abschrecken könnten. Ja, *Pokémon Rot*, *Blau* und *Gelb* waren nun mal die ersten ihrer Gattung. Nicht alles war perfekt, das Eine oder Andere ist auch in den neuen Editionen noch zu bemängeln. Die immense Motivation, alle Tierchen zu besitzen oder sich mit seinen Freunden messen zu wollen, gab es aber schon damals. Mit den kleinen hinzugefügten Features kann man dann sogar ein Stückchen weiter denken und die schönen Erfahrungen der Vergangenheit neu erleben und mit den zukünftigen Abenteuern in der Welt der Pokémon vereinen. Wer also 15 oder 20 Jahre zurückdenken möchte, als man noch froh war, wenn man genügend Licht zum Spielen hatte, oder verstehen möchte, was die nun schon total alten Zocker von damals daran fanden, wird an den Spielen Freude haben. Wieder einmal sozusagen.

Laureen Eggmann

Genre:	Rollenspiel
Entwickler:	Game Freak
Termin:	27. Februar 2016
Preis:	9,99 Euro
WERTUNG	7

Rocko ist der erste von acht Arenaleitern, welche ihr im Laufe eurer Karriere als aufstrebender Champ besiegen müsst.

Nur im Statusmenü seht ihr, wie viele Erfahrungspunkte eurer Tierchen noch zum Levelaufstieg braucht. Alternativ hilft hier eines der seltenen Sonderbonbons.

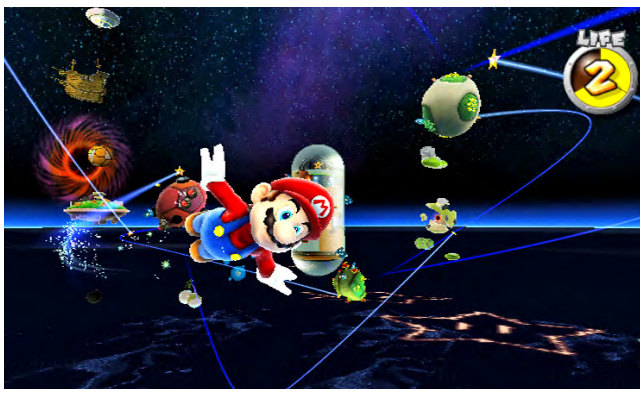
SUPER MARIO GALAXY

Wii U Nachdem er ein Schloss und eine Insel unsicher gemacht hat, erobert Mario mit diesem Spiel die Galaxie – und befördert ganz nebenbei auch den Spielspaß in völlig neue Sphären.

Nein, die Wii-Ära war nicht zu jeder Nintendo-Serie gnädig. *F-Zero* und *Star Fox* etwa wurden gleich ganz außen vor gelassen und über die Qualität von *The Legend of Zelda: Skyward Sword* kann man zumindest geteilter Meinung sein. Trotzdem erschienen auf der Fuchtel-Konsole aber auch einige der besten Nintendo-Titel überhaupt – und vor allem Mario erlebte hier einen seiner absoluten Glanzpunkte. *Super Mario Galaxy* nahm all das, was die beiden vorhergegangenen 3D-Hüpfer des Klempners großartig gemacht hatte, führte an den richtigen Stellen Neuerungen ein, setzte dem Universums-Setting gemäß kurzerhand die Schwerkraft aus und entpuppte sich somit als eines der besten Spiele aller Zeiten. Die Aufgabe ist dieselbe wie immer: Sammle in verschiedenen Levels 120 Sterne und tritt am Ende Bowser gegenüber. Dadurch, dass wir nun aber in vielen Arealen neben dem Boden auch noch an den Wänden und an der Decke rumhüpfen können, ergeben sich völlig neue Möglichkeiten hinsichtlich der Levelgestaltung. Hinzu kommt, dass die teils sehr großen Areale der Vorgänger Geschichte sind – stattdessen schicken uns die Levels nach und nach durch kleinere, aber dafür umso abwechslungsreichere Areale. Netter Nebeneffekt: Backtracking, wie man es bis zu diesem Zeitpunkt gewohnt war, gibt es in dieser Form dank sich ständig verändernder Welten nicht mehr. Weiterhin genial gelungen ist die Einbindung diverser Kostüme wie Bienen- oder Springfeder-Mario, welche den ohnehin schon gewaltigen Abwechslungsreichtum ein weiteres Mal in die Höhe treiben. Toll! Bei all diesen Qualitäten ist es schon fast müßig zu erwähnen, dass die Steuerung per Nunchuk und Wiimote fast perfekt funktioniert und die Technik des Titels sich auch im Jahre 2016 noch wirklich sehen lassen kann. Wenn man dem Spiel etwas vorwerfen kann, dann, dass der Erkundungs-Aspekt deutlich weniger im Vordergrund steht als bisher – die Levels ellenlang nach 100 Münzen und Co. zu durchstöbern, nimmt einen deutlich geringeren Stellenwert ein. Das ist aber Kritik auf hohem Niveau. Wer's noch nicht gespielt hat, darf sich die Wii-U-Fassung von *Super Mario Galaxy* nicht entgehen lassen!

Lukas Schmid

Genre:	Jump & Run
Entwickler:	Nintendo
Termin:	04. Februar 2016
Preis:	19,99 Euro
WERTUNG	10



Anstatt große Gebiete zu erforschen, fliegen wir in *Super Mario Galaxy* zumeist zwischen kleineren Arealen umher. Das sorgt für jede Menge Abwechslungsreichtum.

Neue Kostüme wie das Bienen-Outfit oder Geister-Mario fügen sich sehr gut in das Hüpf-Gameplay ein und ermöglichen sehr variantenreiche Aufgabenstellungen.

Vier unterschiedliche Charakterklassen stehen zur Auswahl. Anfangs noch recht identisch, spielen sie sich im Verlaufe der Kampagne immer unterschiedlicher.

SADAME

3DS Manchmal kommen sie unerwartet: Die kleinen Spiele-Perlen, die plötzlich im eShop bereitstehen und euren 3DS infiltrieren. Über feinste Ninja-Skills verfügt *Sadame* also schon mal.

Wer nun aber glaubt, dass es sich bei *Sadame* um eine Art *Ninja Gaiden* aus der Vogelperspektive handelt, täuscht sich gewaltig. Das Bekämpfen von japanischen Fabelwesen, Dämonen und untoten Samurai macht zwar einen Großteil des Spiels aus, mindestens genauso viel Wert wird aber auf die Entwicklung eurer Spielfigur gelegt. Zu Beginn des Abenteuers habt ihr die Auswahl, ob ihr als Samurai, Ninja, Mönch oder Dieb starten wollt. Innerhalb der ersten Levels machen sich die Unterschiede noch nicht allzu stark bemerkbar. Als Schattenkrieger kämpft es sich fast genauso wie in der Haut eines ehrwürdigen Samurai, nur dass der Ninja noch ein wenig mehr Abstand hält. Erst nach einigen Spielstunden fangen die jeweiligen Talentbäume damit an, ihre Äste in unterschiedliche Richtung auszuweiten. Ein umfangreiches wie variables Combo-System, jede Menge unterschiedlicher Ausrüstung samt Edelsteinen zum Spezialisieren und klassenspezifische Zaubersprüche sorgen dafür, dass sich kaum ein Durchgang wie der nächste anfühlt. Dank unterschiedlicher Story-Wendungen macht es sogar doppelt Sinn, *Sadame* mehrmals vom 3DS-Menü aus zu starten.

Ist das … eine Dämoneklinge?

War unsere Anspielung auf *Ninja Gaiden* noch eher scherzhaft gemeint, sind die Gemeinsamkeiten mit dem 2009 auf der Wii veröffentlichten *Muramasa: The Demon Blade* mehr als offensichtlich. Anlass hierfür gibt nicht nur die 2D-Grafik von *Sadame* – es sind vor allem die Endbosse mit ihren bildschirmfüllenen Sprites, die zum Vergleich mit Vanillawares Meisterwerk einladen. Macht das *Sadame* zu einem billigen Abklatsch? Ganz sicher nicht, denn die Thematik ist in japanischen Action-RPGs ja nichts Neues. Im Direktvergleich fehlt *Sadame* aber ein wenig die optische Brillanz. Durch die Bank weg werdet ihr mit vielen Braun- und Grautönen konfrontiert, nur selten geht es auch mal in opulentere Lokalitäten. Einen Koop-Modus bietet das RPG zwar nicht, dafür könnt ihr aber dank StreetPass-Anbindung die Charaktere von anderen Spielern als Unterstützung hinzuholen oder euren eigenen Krieger entsenden, um anderen Samurai die Klingen zu reichen.

Marco Cabibbo

Genre:	Action
Entwickler:	Rising Star Games
Termin:	25. Februar 2016
Preis:	14,99 Euro
WERTUNG	8

Ist die erste Fuhre an Gegnern erledigt, taucht wie aus dem Nichts eine zweite Welle auf. Euer Wakizashi wird sich garantiert sehr darüber freuen.

Eines der Highlights von *Sadame* stellen die Bossduelle dar, von denen es insgesamt 20 gibt. Die Parallelen zu *Muramasa* sind nicht von der Hand zu weisen.

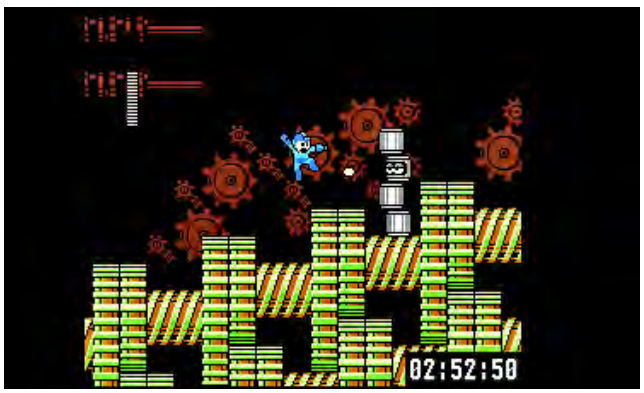
MEGA MAN LEGACY COLLECTION

3DS Vor einigen Monaten erst hat der blaue Bomber schon Playstation 4 und Xbox One erfolgreich unter Feuer genommen. Nun zerbröselt der sympathische Roboter auch den Nintendo 3DS.

Dass es überhaupt so weit gekommen ist, grenzt fast schon an ein kleines Wunder. In den vergangenen Jahren hat Capcoms Firmenmaskottchen nämlich kaum mit neuen Spielen auf sich aufmerksam gemacht. Ein erst im Nachhinein bekannt gewordener Ego-Shooter wurde frühzeitig gecancelt, auch ein Online-Plattformer namens *Rockman Online* hat nach einem dürftigen Feedback seitens der Fans nie das Licht der Welt erblickt. Fast könnte man meinen, Capcom habe seinen einstigen Erfolgsgaranten schon auf den Schrottplatz gebracht. Aber nur fast, denn mit der *Mega Man Legacy Collection* kramen die Japaner gleich sechs klassische Abenteuer von Mega Man aus dem Archiv hervor, um sie wieder aufleben zu lassen . Wie ihr euch schon anhand des Screenshots unten links denken könnt, sind damit die ersten sechs Episoden auf dem Nintendo Entertainment System gemeint, welche erstmals zwischen 1987 und 1993 auf den Markt kamen. Alle sechs Titel sind dabei inhaltlich nicht angerührt worden. Das Bild ist zwar schön gestochen scharf, die typischen Slowdowns und flackernden Gegner sind aber auch in der *Legacy Collection* noch enthalten – inklusive der reduzierten Geschwindigkeit aufgrund der PAL-Version. Etwas schade ist die Tatsache, dass vor allem das Steuerkreuz der kleinen 3DS-Fassungen nicht präzise genug ist, um etwa durch eine kurze Verlagerung des Daumens einen Slide-Move auszuführen. In Sachen Qualität sind die Titel selbst immer noch über jeden Zweifel erhaben – besonders Teil 2 und 3 haben nicht umsonst Videospielgeschichte geschrieben. Allerdings ist es völlig unerklärlich, warum Capcom die vier übrigen Episoden nicht auch noch dazugelegt hat. Bezüglich des Speicherplatzes dürfte das selbst auf den begrenzten Speichermodulen des 3DS kein Problem gewesen sein. Für Besitzer der ähnlichen Collection auf dem Gamecube lohnt sich diese Version nur, wenn ihr unbedingt im Bonusmaterial wühlen wollt. Von frühen Konzeptzeichnungen bis hin zu japanischen Werbe-Flyern ist jede Menge interessantes Zeug dabei. Profis dürfen sich zudem in Online-Rankings verewigen, mit anderen Spielern um die Bestzeit kämpfen und sich zudem noch in 54 verschiedenen Challenges beweisen, die es echt in sich haben.

Marco Cabibbo

Genre:	Jump & Run
Entwickler:	Capcom
Termin:	23. Februar 2016
Preis:	14,99 Euro
WERTUNG	7



Schaut aus wie die Stage von Metal Man, ist in Wahrheit aber ein kurzer Abschnitt aus einer Challenge. Der Timer unten rechts läuft auch im Pause-Bildschirm weiter.

Vom kleinsten Artwork der normalen Gegner bis hin zum eingescannten Packshot der europäischen oder japanischen Version ist im Bonusmaterial alles enthalten.

ODDWORLD: NEW 'N' TASTY

Wii U Mit etwa einem Jahr Verspätung erscheint das Remake von Mudokon Abes erstem Abenteuer endlich auch für die Wii U. Doch hat sich das Warten gelohnt?

Mudokon Abe ist ein gleichermaßen armer wie liebenswerter Kerl. Er ist vollkommen durchgedreht, lacht über Furz-Witze und sieht einfach schräg aus. Leider ist er aber auch ein Sklave in einer außerirdischen Fleisch-Fabrik. Als Abe eines Abends erfährt, dass die Fabrik nun auch ihn und seine Mudokon-Brüder zu Dosenfutter verarbeiten möchte, versucht er zu fliehen und einige seiner Mitsklaven zu retten. Das ist jedoch leichter gesagt als getan, denn überall lauern Wachen sowie Fallen und der gute Abe ist in seinen Bewegungen scheinbar auch ziemlich eingerostet.

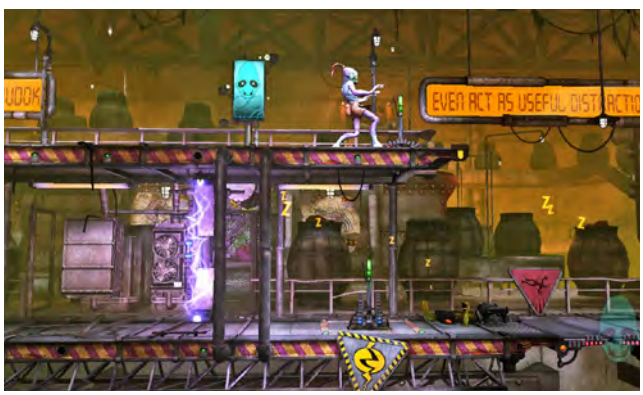
Tausend Tode für Abe

Das größte Problem beim Remake von *Abe's Oddyssee* ist nämlich ganz klar die fummelige Steuerung. Grafisch wurde das Abenteuer zwar überarbeitet, doch die abgehackten Bewegungen sind noch dieselben wie im Playstation-One-Original. Gerade Sprungpassagen werden somit zur Geduldsprobe, da unser Lieblings-Mudokon gerne mal den entscheidenden Schritt zu viel macht und im Abgrund landet, statt auf die nächste Plattform zu springen. Zudem gibt es immer wieder mal Ungenauigkeiten, wenn ihr euch an einer Kante hochziehen möchtet. Da es oftmals auf genaues Timing ankommt, damit euch die Wachen nicht sofort erschießen, ist Frust vorprogrammiert. Überhaupt ist der Schwierigkeitsgrad recht knackig gehalten und die zahlreichen Schalterrätsel zeugen von altmodischem Spieldesign.

Trotzdem macht *Oddworld* immer noch jede Menge Spaß. Hat man einen widerspenstigen Gegner endlich per Gedankenkontrolle in eine Falle gelotst oder eine Kopfnuss geknackt, ist das natürlich befriedigender als bei leichteren Spielen. Doch vor allem Abe beweist selbst 19 Jahre nach dem ursprünglichen Release immer noch, warum wir ihn damals ins Herz geschlossen haben. Der Protagonist ist herrlich bescheuert und sympathisch, sodass wir uns trotz nerviger Steuerung auch durch die fiesesten Geschicklichkeits-Passagen quälen. Zudem ist das Spiel mit sehr makabrem Humor gespickt. Wenn Abe anfängt, schadenfroh zu kichern, weil er gerade einen Gegner in einer Falle zermatscht hat, müssen wir automatisch mitlachen.

Christian Dörre

Genre:	Platformer
Entwickler:	Just Add Water
Termin:	11. Februar 2016
Preis:	19,99 Euro
WERTUNG	7



An schlafenden Wachen müsst ihr euch vorbeischleichen. Erspähen sie euch nämlich, eröffnen sie sofort das Feuer und ihr seid bald nur noch Alien-Matsch.

Abe kann allerdings auch Gedankenkontrolle anwenden und die Gegner übernehmen. So kann man sie selbst in die fiesen Fallen lotsen. Schadenfreude garantiert.

Eine Prinzessin wird verfolgt und findet zunächst beim Protagonisten des Spiels Unterschlupf. So fangen sehr viele Spiele des JRPG-Genres an.

Die rundenbasierten Kämpfe ziehen natürlich klar auf das große Vorbild *Final Fantasy* ab. Einen Vorwurf machen kann man *Alphadia* hier jedoch nicht.

ALPHADIA

3DS Oldschool-RPG mit Smartphone-Wurzeln – kann das auf dem 3DS funktionieren?

Dem Look nach zu urteilen, hat *Alphadia* schon einige Jahrzehnte auf dem virtuellen Buckel, doch weit gefehlt: Zum ersten Mal trat das Rollenspiel auf japanischen Smartphones in Erscheinung – und das bereits im Jahr 2007. Der Erfolg mündete in nahezu jährliche Fortsetzungen und 2014 sogar zu einem Port von *Alphadia Genesis* für die Wii U. Von derartigen 3D-Grafiken ist *Alphadia* auf dem Nintendo 3DS jedoch weit entfernt. Der Handheld-Titel macht dabei keinen Hehl daraus, sich so bieder wie nur möglich zu präsentieren. Mit den Minimal-Animationen und dem eintönigen Weltendesign können sich wohl nur RPG-Puristen anfreunden. Und selbst die werden schnell erkennen, dass sich *Alphadia* trotz der Oldschool-Anleihen nicht wirklich retro anfühlt. Bis man seine Charaktere endlich vernünftig individualisiert hat und die Story spannend wird, haben Anfänger längst aufgehört. *Alphadia* auf dem 3DS ist völlig okay – zumindest in den Händen eines Spielers, der wirklich auf der Suche nach etwas Altmodischem ist. Mit all seinen Nach- und Vorteilen.

Marco Cabibbo

Genre:	Rollenspiel
Entwickler:	Kemco
Termin:	11. Februar 2016
Preis:	9,99 Euro
WERTUNG	6

SPACE HULK

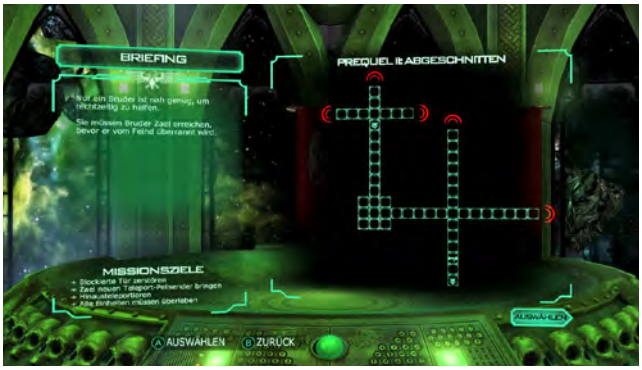
Wii U Staubtrockene, aber regelgetreue Umsetzung des gleichnamigen Table-Top-Spiels

Als 2013 das dänische Studio Full Control mit *Space Hulk* eine akkurate Umsetzung des gleichnamigen Brettspiels für den PC veröffentlichte, ging eine rund 20 Jahre dauernde Wartezeit für Warhammer-40K-Taktikfans zu Ende. Jenes *Space Hulk* schlägt nun auch (überteuert) im eShop auf – und macht durchaus Laune. In rundenbasierten, ruhigen Taktik-Partien steuert ihr ein oder zwei Squads von Blood-Angels-Space-Marines durch düstere Korridore und kämpft gegen Genestealer. Wichtig ist dabei, die Aktionspunkte, Blickrichtung und generelle Aufstellung des Teams zu beachten, die Kämpfe selbst werden im Hintergrund ausgewürfelt. Schade: Im Gegensatz zur 2014er-Fortsetzung *Space Hulk Ascension* fehlen sowohl eine Story als auch Squad-Management und Level-System. Es geht nur um die Taktik in den einzelnen Partien – etwas trocken. Dafür gibt es immerhin einen Hotseat-Modus und eine Karte bzw. Ego-Kamera auf dem Second Screen. Wie man jedoch die eigentlich simple Steuerung derart ungenau und hakelig machen konnte, ist uns ein Rätsel.

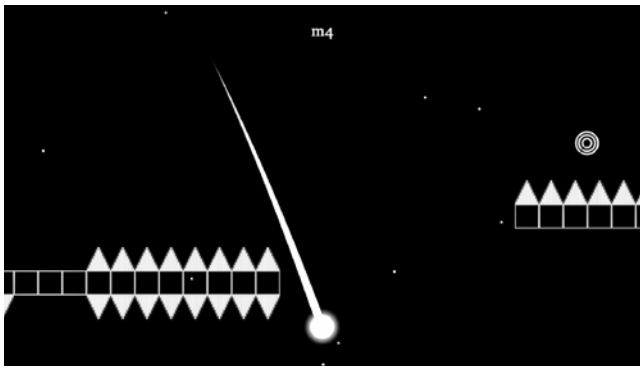
Sascha Lohmüller

Genre:	Strategie
Entwickler:	Full Control
Termin:	4. Februar 2016
Preis:	29,95 Euro
WERTUNG	5

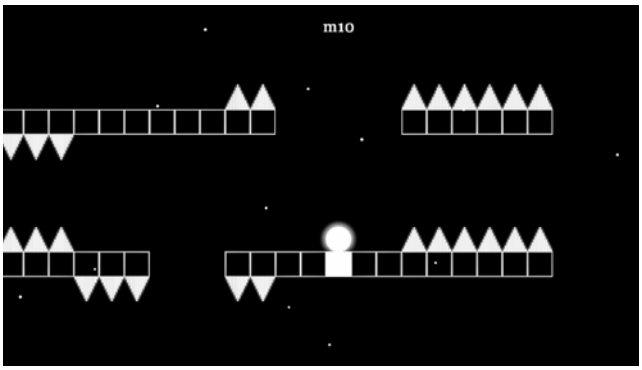
Die Aufstellung des Squads ist wichtig, wer z. B. einen Flammenwerfer-Marine als Nachhut aufstellt, kann ganze Gänge anzünden, muss dann aber auf die Munition achten.



Vor jeder Mission lest ihr eine kurze Beschreibung – eine zusammenhängende Story gibt's jedoch nicht. Die Karte rechts seht ihr auf Wunsch auf dem Gamepad.



Der Mond auf dem Weg nach unten. In dem Bildschirm, in welchem sich der Erdbegleiter gerade nicht aufhält, wird er als weiße, vertikale Linie angezeigt.



An den scharfen Zacken zersplittert der Himmelskörper wie Glas. Im Falle des Ablebens helfen die weißen Quadrate weiter, sie dienen als Speicherpunkte.

6180 THE MOON

Wii U Originelles Gameplay trifft auf minimalistische Schwarz-Weiß-Grafik.

Entwickler Turtle Cream legt mit *6180 The Moon* ein Jump & Run der besonderen Art vor. Die Anzeige der Levels ist einzigartig: Der untere Level-Teil wird auf dem Fernsehschirm dargestellt, der obere Abschnitt auf dem Gamepad. Ihr müsst also bei euren Bewegungen immer beide Displays beachten. Die Geschichte ist ebenso einfach wie die schwarz-weiße Pixel-Grafik: Die Sonne ist verschwunden und der Mond geht sie suchen. Als Erdtrabant könnt ihr springen und euch fallen lassen, um auf Plattformen im anderen Bildschirm zu gelangen. Ihr zersplittert, sobald ihr die Zacken berührt, die sich auf den Ebenen befinden. Es ist möglich, den Mond vom unteren Bereich, in den oberen Abschnitt des Wii-U-Pads und darüber hinaus zu schießen. Dann kommt er im unteren Teil des TV-Monitors wieder heraus. Seid ihr verwirrt? Wir auch. Doch dafür bietet die geteilte Anzeige auch ungewohnte Lösungswege, um ans Ziel zu gelangen. Gerade wegen des einzigartigen Gameplays ist *6180 The Moon* einen Blick wert. Größtes Manko: Das Leveldesign ist auf Dauer zu monoton.

Juliane Pröll

Genre:	Jump & Run
Entwickler:	Turtle Cream
Termin:	25. Februar 2016
Preis:	3,99 Euro
WERTUNG	7

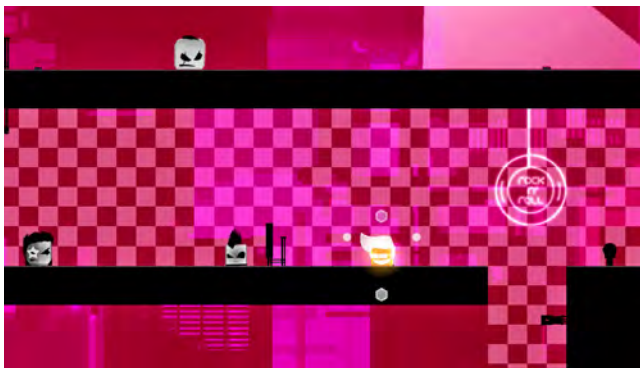
INSIDE MY RADIO

Wii U Die Leuchtdiode schwingt das Tanzbein im Rhythmus der Musik.

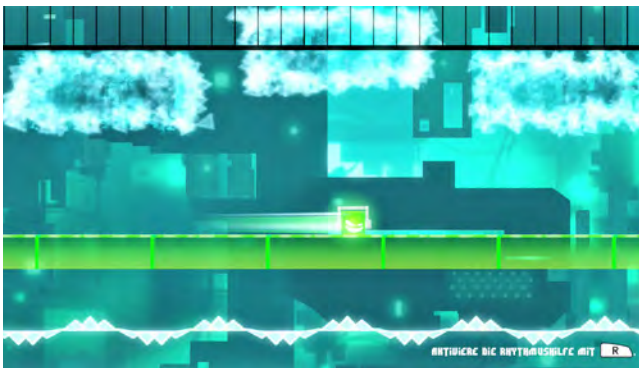
Als grüner LED-Klotz namens Taek beginnt ihr euer Abenteuer im Inneren eines Ghettoblasters. *Inside my Radio* ist ein Rhythmusspiel, in dem ihr zum Klang der Musik durch die Levels hüpfen müsst. Drückt ihr den Button nicht im Einklang mit dem Takt, bewegt sich der kleine Leuchtblock nicht vom Fleck. Das ist gerade dann, wenn es schnell gehen muss, ziemlich knifflig. Zusätzlich verfügt ihr über weitere Fähigkeiten wie Sprinten oder das Zerschmettern von bestimmten Plattformen, die euch den Weg versperren. Manchmal blockieren auch Türsteher oder Gegenstände den Durchgang, um an ihnen vorbeizukommen, müsst ihr leichte Rätsel lösen. Zur Auflockerung zwischendurch hält das Jump & Run einige Minispiele bereit. Taktmäßig weniger Begabte können sich eine Rhythmushilfe anzeigen lassen. Optisch besteht das Spiel vor allem aus vielen Leuchteffekten und einem funky Musik-Setting mit Scheinwerfern, Neonröhren und Jukeboxen. *Inside My Radio* ist ein netter Zeitvertreib, für die kurze Spielzeit sind 15 Euro aber recht happig.

Juliane Pröll

Genre:	Rhythmusspiel/Jump & Run
Entwickler:	Seaven Studio
Termin:	25. Februar 2016
Preis:	14,99 Euro
WERTUNG	6



Die Rhythmushilfe könnt ihr am Gamepad mit der Taste R aufrufen. Die zwei kleinen, weißen Punkte zeigen euch dabei immer den Takt an.



Eure Fähigkeiten sind alle nützlich auf eurem Weg durch die Boombox. Im Sprint könnt ihr unter anderem Abgründe überwinden und auf Flächen rutschen.

Bildquelle: Fotolia.com /Urheber: Kzenon

SIND WIR EIN SPIELE-ENTWICKLUNGSLAND?

DER STEINIGE WEG ZUM GAME DESIGNER

Fachkräfte für die Spielebranche werden händeringend gesucht. Doch wie kann man sich bei uns zum Spieleentwickler ausbilden?

Wer von uns hatte ihn noch nicht? Den Wunsch, ein eigenes Computerspiel zu entwickeln und umzusetzen, komplett selbst erdacht und den eigenen Ideen folgend? Sei es als Kind, als man zum ersten Mal in die Welt der virtuellen Realität eintauchte und sich in das Medium verliebte, oder als Jugendlicher, als man meinte, dass man den Nachfolger zum eigenen Lieblingstitel im Alleingang deutlich besser als die Serienschöpfer programmieren könnte. Aber auch als Erwachsener, weil man sich Tag für Tag etwa über die Armut an frischen Konzepten auf dem Spielemarkt ärgert. Doch bei den meisten von uns sind diese Wünsche am Ende nur Gedankenspiele geblieben. Zumeist weil man noch viele andere Dinge im Leben zu meistern hat oder – um bei der Wahrheit zu bleiben – weil man ziemlich schnell merkt, dass die Umsetzung der Idee deutlich aufwendiger ist, als man es sich eigentlich ausgemalt hatte.

Als Game Designer hat man es nicht nur mit der Unreal- oder Unity-Engine zu tun, sondern muss zum Beispiel auch mit aufwendigen Excel-Tabellen arbeiten.

Die neueste Version der Unreal-Engine ist kostenlos erhältlich. Zudem findet man ein detailliertes Handbuch und auch Guides auf der Webseite der Macher.

INTERVIEW MIT PROF. DR. DANIEL GÖRLICH, STUDIENGANGSLEITER „VIRTUELLE REALITÄTEN“ AN DER SRH HOCHSCHULE HEIDELBERG

„VORKENNTNISSE SIND NICHT ERFORDERLICH.“

N-ZONE: An wen richtet sich der Studiengang „Virtuelle Realitäten“ der SRH Hochschule Heidelberg?
GÖRLICH: Da der Studiengang breit gefächert ist, kann man sagen, er richtet sich an all jene, die virtuelle Welten entwickeln und gestalten wollen – egal ob für Filme, Games, Simulationen oder VR/AR-Anwendungen.

N-ZONE: Welche Vorkenntnisse sollte man für den Studiengang mitbringen?
GÖRLICH: Vorkenntnisse sind für den Studiengang nicht erforderlich. Im Gegensatz zu manchem Mitbewerber nehmen wir Schulabgänger direkt, ohne Vorkenntnisse und ohne Vorpraktikum auf. Dafür dauert das Studium dann halt auch drei statt zwei Jahre (wie bei einigen Ausbildungen) und umfasst ein integriertes Praktikum.

N-ZONE: Was genau lernt man im Studiengang?
GÖRLICH: Für den Game-Schwerpunkt umfasst das Curriculum sowohl klassische Informatikfächer als auch kreative und gestalterische Fächer. Grundlagenfächer wie Mathematik werden auf das notwendige Minimum begrenzt. Generell setzt sich das Studium zu etwa zwei Dritteln aus Fächern zusammen, die alle Kernkompetenzen der Computerspielentwicklung umfassen – von der ersten Idee bis zur Vermarktung und Unternehmensgründung. Im übrigen Drittel des Studiums können die Studierenden sich über Wahlpflichtfächer ihre eigene Spezialisierung erarbeiten, beispielsweise im Bereich der Programmierung oder der Modellierung und Animation.

N-ZONE: Wie praxisnah ist der Studiengang?
GÖRLICH: Der Studiengang ist für ein Bachelor-Studium außergewöhnlich praxisnah, aber natürlich wissenschaftlicher und theoretischer als eine eher handwerkliche Ausbildung. Die Praxisnähe ergibt sich unter anderem auch durch zahlreiche Unternehmenskontakte, die zum Beispiel Aufgaben vergeben und betreuen, Vorlesungsanteile übernehmen, zahllose Gastvorträge halten, unseren Gamescom-Auftritt sponsern, Praktikumsstellen vergeben, Hard- und Software bereitstellen und vieles mehr. Die Studierenden erhalten bei uns von Anfang Kontakte zu Unternehmen, um so ein eigenes Netzwerk aufzubauen. Zudem stellen wir Hausaufgaben und Prüfungsaufgaben so, dass sie nicht für die Tonne entwickelt werden, sondern mit entsprechendem Fleiß portfoliotauglich gemacht werden können.

N-ZONE: Welche Möglichkeiten haben die Absolventen auf dem Arbeitsmarkt, speziell in der Spielebranche?
GÖRLICH: Der Studienschwerpunkt Game Development zielt eher auf die Umsetzung von Spielideen ab, speziell auf alle Bereiche der Computergrafik/Modellierung/Animation wie auch der Programmierung/Softwareentwicklung/Scripting. Andere Aspekte wie Game Design, Vermarktung, Sound & Musik, Psychologie etc. werden eher am Rande behandelt, das heißt, es werden in einzelnen Vorlesungen nur Grundlagen vermittelt.

Man braucht Biss!

Es gibt aber auch diejenigen unter uns, die nicht schon an der ersten Hürde aufgegeben und stattdessen fleißig an ihrem Projekt weitergearbeitet haben. Mit viel Fleiß macht man sich dann auch mit den kostenlos erhältlichen Tools wie Unity- und Unreal-Engine oder Blender vertraut und kann sogar relativ zügig erste kleine Erfolge aufweisen. Irgendwann stößt man aber auch als begeisterter Hobby-Entwickler in spe an seine Grenzen. Zum Beispiel fehlen einem die Expertenkenntnisse in 3D-Modellierung oder die eigenen Fähigkeiten in Coding reichen schlicht und einfach nicht für das angedachte Projekt aus. Da stellt man sich dann die Frage, ob es wirklich wert ist, seine gesamte Freizeit zu opfern, um noch tiefer in die Materie eintauchen zu können – wohlgemerkt mit dem demotivierenden Gedanken, dass man das eigene Spiel womöglich niemals fertigstellen wird und die unzähligen Stunden am Computer sich somit am Ende als eine komplette Zeitvergeudung herausstellen. Vielleicht sollte man sich dann – vorausgesetzt, man möchte weiterhin am Ball bleiben – schon wegen des hohen Zeitaufwands eher mit der Idee anfreunden, aus dem Hobby einen Beruf zu machen. Ideal wäre zum Beispiel eine Anstellung bei einem großen Entwicklerstudio, vielleicht sogar hier bei uns in Deutschland. Doch da stellt sich natürlich die Frage: Wie kann ich bei einem solchen Unternehmen überhaupt unterkommen?

Regulär: Fehlanzeige

Wir haben uns ebenfalls diese Frage gestellt und uns mit den Möglichkeiten beschäftigt, wie man in Deutschland ein Spieleentwickler werden kann. Eines konnten wir übrigens schon nach wenigen Stunden der Recherche feststellen: Einen regulären Weg in den Beruf eines Game Designers gibt es nun mal nicht. Aktuell sind die meisten namhaften Spieleentwickler hierzulande Quereinsteiger, die sich ihre Kenntnisse privat angeeignet und ihre Sporen dadurch verdient haben, dass sie ein Spiel nach dem anderen aus der Taufe gehoben haben – mal mit mehr

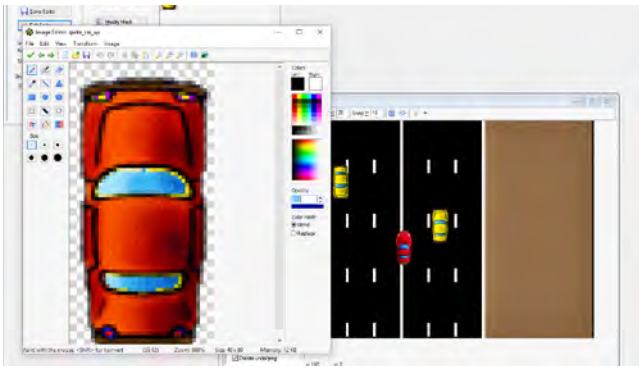
KANN MAN SPIELE-ENTWICKLUNG STUDIEREN?

Die private SRH Hochschule Heidelberg bietet einen Studiengang mit dem Schwerpunkt Game Development an, für den man sich ohne Vorkenntnisse einschreiben kann.

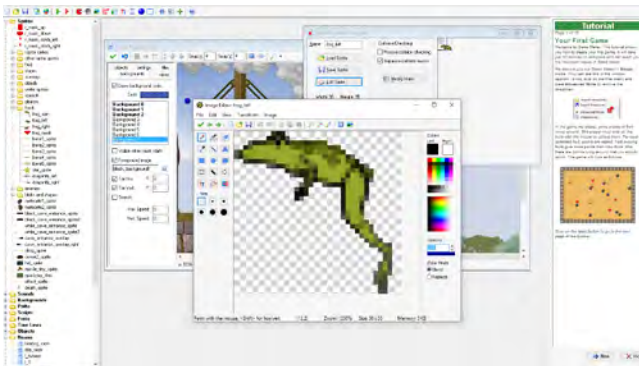
Wenn man in Deutschland gebührenfrei auf einer staatlich finanzierten Hochschule Game Design/Development studieren möchte, ist die Auswahl zum einen sehr bescheiden und zum anderen ist es bei den bekannteren wie bei der Hochschule Darmstadt auch nötig, Vorkenntnisse in Form einer Eingangsprüfung unter Beweis zu stellen. Dagegen ermöglicht die private SRH Hochschule Heidelberg mit ihrem Studiengang „Virtuelle Realitäten“ mit dem Schwerpunkt „Game Development“ denjenigen den Start als Spieleentwickler, die bisher noch keine Erfahrung mit Programmiersprachen, 3D-Modellierungstools und Game Engines hatten. In insgesamt sechs Semestern wird man hier zu einem „Experten in der Programmierung und im Design von Computerspielen“ ausgebildet. Das Curriculum ist möglichst praxisnah gestaltet und dank guter Kontakte zur Industrie kann man auch Praktika in Unternehmen der Spielebranche während des Studiums absolvieren. Allerdings zielt der Studiengang nicht so sehr darauf ab, dass man sofort nach Abschluss als Angestellter bei einem großen Entwicklerstudio unterkommt, sondern vielmehr eine Firma gründet und so eigene Spielprojekte mit anderen Absolventen realisiert. Mehr Informationen gefällig? Dann schaut doch mal vorbei unter: www.hochschule-heidelberg.de/ve

Wie in vielen privaten Hochschulen sind die Lerngruppen in Heidelberg klein und die Betreuung durch Dozenten wird großgeschrieben.

Bildquelle: SRH Hochschule Heidelberg



Ihr wollt selbst Spiele entwickeln? Worauf wartet ihr dann noch?! Ihr könnt jetzt sofort loslegen, zum Beispiel mit einer günstigen Software wie GameMaker Studio …

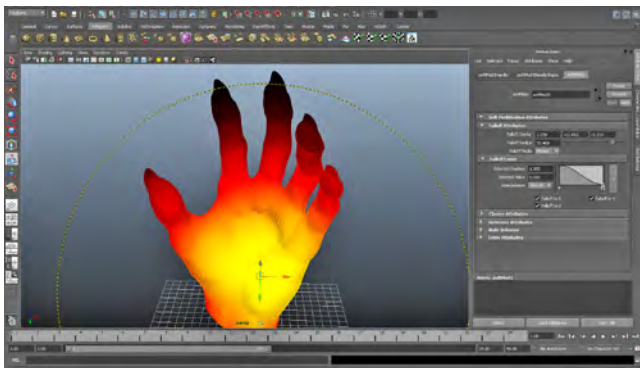


… in der ihr alle nötigen Komponenten selbst einbauen könnt. Für kleines Geld und zur Not ohne Einsteigerkenntnisse: www.yoyogames.com. Super zum Ausprobieren!

und mal mit weniger Erfolg. Neben dem steinigen Weg, sich alle Kenntnisse selbst beizubringen, kann man sich in Deutschland aber für einen Studiengang mit dem Schwerpunkt Game Development oder Game Design einschreiben und so das Erlernen der Materie deutlich erleichtern. Zudem spart man auf diese Weise viel Zeit – vorausgesetzt man hat in der Schulzeit erfolgreich die (Fach)-Hochschulreife erlangt. Auf dem Papier sieht die Lage für angehende Spieleentwickler gar nicht so schlecht aus: Zurzeit werden insgesamt 156 Studiengänge aufgelistet, mit denen man sich theoretisch für die Games-Branche qualifizieren kann. Doch wie der Geschäftsführer des Bundesverbandes Interaktive Unterhaltungsindustrie (BIU), Dr. Maximilian Schenk, festgestellt hat, täuscht die Zahl ein wenig. Die Mehrheit der Studiengänge widmet sich nämlich nicht ausschließlich Game Design, sondern beschäftigt sich die meiste Zeit etwa mit Programmierung und erst in den letzten Semestern mit der Spieleentwicklung. Wer sich dann als Absolvent eines solchen Studiums auf eine Stelle bei einem großen Entwicklerstudio bewirbt, hat oft das Nachsehen: Den Firmen sind die Bewerber nicht spezialisiert genug und ihnen fehlt obendrein die nötige praktische Erfahrung.

Game Development studieren

Die private SRH Hochschule Heidelberg schlägt hier einen etwas anderen Weg ein. Wer sich in der malerischen Großstadt am Neckar für den Studiengang „Virtuelle Realitäten“ mit dem Schwerpunkt „Game Development“ einschreibt und sich nicht vor den relativ hohen Kosten von 620 Euro pro Monat scheut, lernt – wie Professor Daniel Görlich uns sagt – in sechs Semestern alle Grundlagen, die man „von der ersten Idee bis zur Unternehmensgründung“ benötigt. Außerdem muss man sich nicht zwangsläufig vor dem Studium mit der Spieleentwicklung beschäftigt haben, sprich für den Studiengang sind keinerlei Vorkenntnisse vonnöten. Das und was uns Professor Görlich im Interview erzählt (siehe Kasten auf Seite 63), klingt erst einmal ziemlich vielversprechend, wäre da nicht die Sache mit der Firmengründung: Auch die SRH Hochschule Heidelberg geht nicht unbedingt davon aus, dass ihre Game-Development-Absolventen direkt bei einem namhaften Entwicklerstudio unterkommen, sondern stattdessen zunächst als eigenständige Unternehmer in der Branche gefördert werden sollten. Wenn man bedenkt, dass man bis zum Studienabschluss bereits mehr als 15.000 Euro für die Semestergebühren ausgegeben hat und danach noch eine Firma gegründet werden soll, geht man hier ein erhebliches finanzielles Risiko ein – ohne eine wirkliche Garantie, dass man mit dem Gelernten schlussendlich Geld verdienen kann, geschweige denn in der Branche Fuß fasst.



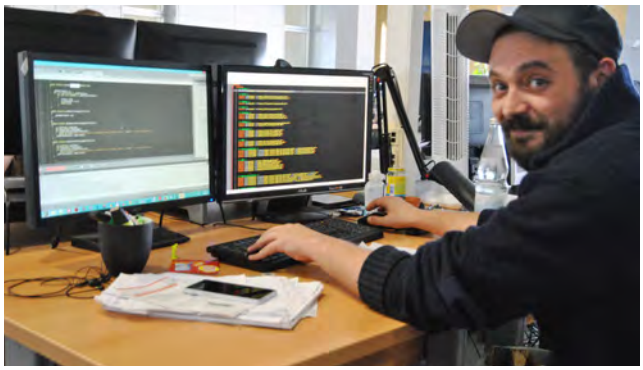
Wer professionell Polygonfiguren modellieren will, braucht dafür auch eine professionelle Software. Autodesk Maya etwa ist in der Gaming-Industrie weit verbreitet.

Der klassische Weg

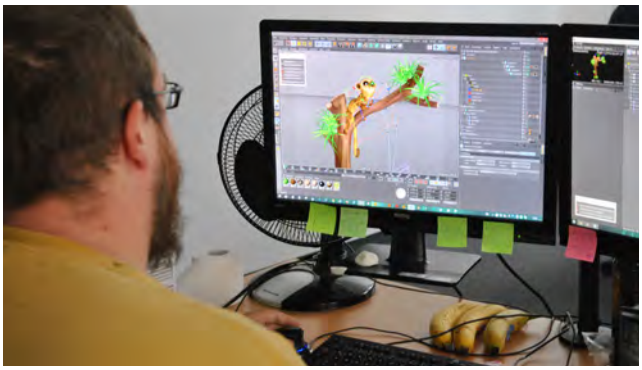
Es gibt aber auch eine andere Möglichkeit, in der Spielebranche anzufangen. So kann man zum Beispiel ganz klassisch auf einer staatlichen Universität beziehungsweise Fachhochschule etwa Informatik oder Grafikdesign studieren und passende Praktika absolvieren oder sich nach dem Abschluss etwa bei der Studiengemeinschaft Darmstadt zum „geprüften 3D-Spieleentwickler“ fortbilden lassen. Der Vorteil hierbei: Auch wenn es mit der Games-Karriere doch nichts werden sollte, hat man zumindest einen allgemein anerkannten Abschluss in der Tasche und zudem deutlich weniger Geld ausgegeben. Die Fortbildungskurse der Studiengemeinschaft Darmstadt richten sich obendrein nicht nur an Alumni, sondern ebenfalls an Berufstätige in der IT-Branche oder gar an Neu- und Quereinsteiger ohne Programmierkenntnisse. Ein Vorteil ist auch, dass die Schüler die Kurse von zu Hause aus absolvieren, indem sie das nötige Lernmaterial per Post zugeschickt bekommen und auf diese Weise den Umgang mit Tools wie Unity in Eigenregie aneignen. Ergo: Neben der Fortbildung kann man parallel noch weiterarbeiten und muss sich deshalb nicht verschulden. Zum erfolgreichen Abschluss des etwa 15 Monate langen Kurses bekommt man ein Zertifikat, mit dem man sich laut der Studiengemeinschaft bei Entwicklerstudios bewerben kann. Wie hoch die Chancen tatsächlich stehen, mit einem solchen Zertifikat bei einem namhaften Unternehmen unterzukommen, ist aber schwer zu sagen. Empfehlenswert ist wohl daher, dass man das Gelernte auch privat umsetzt und so einige Spielkonzepte für die Bewerbungsmappe umsetzt.

Ausbildung: Fachinformatiker

Ein anderer Weg mit deutlich mehr Praxisnähe ist die Ausbildung zum Fachinformatiker direkt bei einem Entwicklerstudio. In Deutschland gibt es über 420 Unternehmen, die sich auf Game Design spezialisiert haben – darunter vielen Gamern bekannte Namen wie Blue Byte oder Crytek, aber ebenso kleinere Studios, von denen die meisten von uns noch nie etwas gehört haben. Leider können nicht all diese Firmen Ausbildungsplätze anbieten, zumal es sich beim Großteil der Unternehmen um Start-ups handelt, die mit wenigen Angestellten Indie-, Handy- oder Browserspiele entwickeln. Doch



Bei großen Studios werden selten Alleskönner eingesetzt, die sich um die gesamte Spieleentwicklung kümmern. Stattdessen gibt es Spezialisten …



… die sich etwa um die zeitaufwendige 3D-Modellierung und -Animation kümmern. Auch für ziemlich einfache Spielcharaktere brauchen die Entwickler mehrere Tage.

es gibt auch Firmen wie das in Bamberg ansässige Browserspiele- und Apps-Studio Upjers (mehr über das Unternehmen im Kasten weiter unten), die jedes Jahr bis zu drei Fachinformatiker in Zusammenarbeit mit einer Berufsschule ausbilden. Natürlich wird man bei Upjers nicht das nächste *Mass Effect* oder *Call of Duty* entwickeln dürfen, aber das Handwerk eines Spieleentwicklers können die Bamberger ihren Auszubildenden in drei Jahren trotzdem beibringen. Zum Curriculum gehören etwa die zurzeit sehr angesagte App-Programmierung in C++ und die nötigen Kenntnisse in Datenbankenerstellung mit MySQL. In der Regel werden die Auszubildenden auch übernommen und sie können sich bereits im letzten Lehrjahr selbst aussuchen, in welchen Bereich der Spieleentwicklung sie sich vertiefen möchten. Nach dem Abschluss der Ausbildung kann man sich aber auch bei anderen Studios bewerben, die einem vom Line-up eher zusagen, und hat dank der Praxisnähe bereits einige Arbeitsproben für die Bewerbungsmappe angesammelt. Und solche Show-Reels sind alles andere als schmückendes Beiwerk in einer dermaßen praxisorientierten Branche!

Arbeitsproben gehen vor

Wie wir schon zu Beginn feststellten, einen regulären Weg in die Industrie, wie ihn etwa Maschinenbau- oder BWL-Studenten haben, gibt es für die Spielebranche in Deutschland nicht – und es ist auch fraglich, ob sich daran in den nächsten Jahren etwas verändert. Die von uns vorgestellten Beispiele sind nur einige (und nicht unbedingt optimale) Möglichkeiten, wie man mit der Karriere loslegen kann. Es gibt auch Leute, die bei Entwicklerstudios untergekommen sind, obwohl sie zuvor etwa eine Doktorarbeit in Biologie geschrieben oder ihr Germanistikstudium abgebrochen haben. Am Ende scheint es wichtiger zu sein, dass man in dem, was man macht, auffällig talentiert ist und die Bewerbungsmappe eine Fülle von

WER ODER WAS IST EIGENTLICH UPJERS?

Das Entwicklerstudio aus Bamberg dürfte den wenigsten unter uns ein Begriff sein. Kein Wunder: Die Firma konzentriert sich auf Browserspiele und Apps.

Dabei gehört das Unternehmen mit seinen aktuell rund 100 Mitarbeitern aber zu den größeren der in Deutschland ansässigen Studios. Der Anfang war wie bei den meisten Entwicklern eher klein: Klaus Schmitt gründete die Firma 2006 in Memmelsdorf mit lediglich zwei weiteren Mitstreitern. Im selben Jahr wurde die Wirtschaftssimulation *Kapiland* als „Bestes Browsergame des Jahres" ausgezeichnet. Als erster großer Publikumserfolg gilt hingegen der Gartenbau-Simulator *Wurzelimperium*. Wegen der großen Zugkraft der nachfolgenden Titel wie *My Free Farm*, *My Free Zoo* und *My Little Farmies* hat sich Upjers auf dem Free2Play-Markt der casuallastigen Spiele dauerhaft etablieren können und entwickelt mittlerweile verstärkt Apps (für iOS und Android) zu seinen Titeln.

Was das Bamberger Studio zudem auszeichnet, ist die Möglichkeit, sich zum Fachinformatiker im Bereich Anwendungsentwicklung ausbilden zu lassen. Jedes Jahr fangen zwei bis drei angehende Spieleentwickler in der Firma an und bekommen in Zusammenarbeit mit einer Berufsschule die Kenntnisse vermittelt, die man aktuell für das Programmieren von Apps und Browsergames benötigt. Außerdem bietet das Unternehmen auch Praktikumsplätze für angehende Game Designer. Mehr Informationen findet man auf www.upjers.com.

***My Free Farm 2* gehört zu den neuesten Free2Play-Spielen von Upjers und ist für Android und iOS erschienen.**

Klaus Schmitt gründete Upjers im Jahr 2006.

INTERVIEW MIT KEVIN MOORE, GLOBALER DIREKTOR FÜR PERSONALMANAGEMENT BEI CRYTEK

„DAS PORTFOLIO IST GENAUSO WICHTIG WIE EIN STUDIUM."

N-ZONE: Nach was für Leuten sucht ein so renommiertes und großes Unternehmen wie Crytek?
MOORE: Crytek sucht eine Vielzahl von Leuten in verschiedenen Bereichen, zum Beispiel Art, Animation, Artificial Intelligence, Virtual Reality, Game Design, Programmierung und Engineering, aber auch im Personalwesen, Marketing, Network Operations, Qualitätssicherung und Project Management, um einige zu nennen. So unterschiedlich die Aufgaben sind, genauso unterschiedlich sind die Leute, nach denen wir suchen. Je nachdem welche Position gerade benötigt wird, schreiben wir entsprechende Stellen aus und suchen gezielt nach passenden Kollegen für das Team. Ob das eine Junior-Position für einen Neueinsteiger, eine Stelle im Management für einen Industrieveteranen oder irgendetwas dazwischen ist, hängt meist von den Bedürfnissen des Teams und des Projekts ab.

Zusätzlich suchen wir immer nach engagierten Talenten, die ihr Können direkt unter Beweis stellen wollen. Ein gutes Beispiel dafür ist die Community der Cryengine, unserer hauseigenen Game-Engine, die Games mit hohem Produktionswert überhaupt möglich macht. Dort stellen kleine Teams oder Einzelkönner teils atemberaubende Projekte vor und natürlich wollen wir solchen Leuten die Möglichkeit geben, ihr Hobby bei uns zum Beruf zu machen. Einige unserer besten Entwickler haben wir so entdeckt und wir sind stolz, dass sie heute bei Crytek arbeiten. Last but not least suchen wir Leute, die ihre Leidenschaft, Kreativität und ihre Fähigkeiten erfolgreich einbringen wollen.

N-ZONE: Hat man bei euch überhaupt eine Chance, ohne viel Erfahrung in der Branche anzufangen, oder bildet ihr gar Leute aus?
MOORE: Quereinsteiger werden auch berücksichtigt, wenn ihr „Skillset" und ihre Erfahrung in unsere Branche übertragbar sind. Wir sind auch überzeugt, dass gut ausgebildete Talente einen wichtigen Teil unseres Erfolgs ausmachen. Wir fördern Nachwuchs gezielt und wir bieten regelmäßig Praktika für Studenten und Berufseinsteiger an. Ein Beispiel hierfür ist, dass wir für Entwicklerpositionen Praktika geschaffen haben, um junge Leute an den Beruf heranzuführen. Diese Praktika gehen bei uns mehr in die Tiefe und gleichen eher einer Ausbildung als dem klassischen Praktikum. Dementsprechend dauern sie mit zwölf Monaten auch etwas länger. Wir wählen schon vorher sorgfältig aus, wer für diese Programme infrage kommt, und in der Regel bieten wir unseren Praktikanten im Anschluss eine feste Stelle an. Zusätzlich arbeiten wir mit lokalen Instituti-

o-

nen eng zusammen.

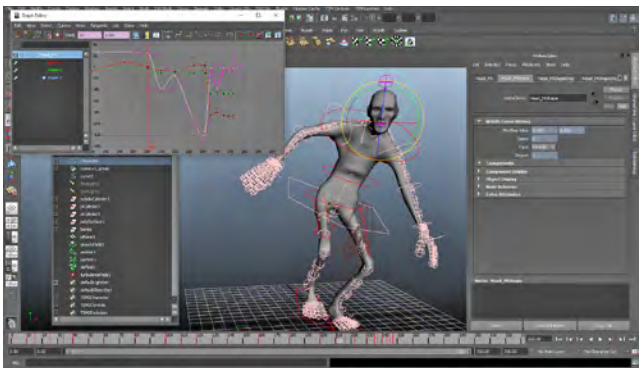
N-ZONE: Welche Studiengänge sind eurer Meinung nach empfehlenswert, wenn man sich eine Zukunft als Spieleentwickler ausmalt?
MOORE: Das kommt wieder ganz darauf an, welche Rolle man in der Spieleentwicklung anstrebt. Als Programmierer ist ein Studium mit Schwerpunkt Informatik natürlich hilfreich, während ein Designer von einer künstlerischen Ausbildung profitiert. Es gibt mittlerweile auch Studiengänge, die speziell auf Spieleentwicklung ausgerichtet sind, und wir haben schon einige Absolventen eingestellt.

Für viele Positionen, vor allem im kreativen Bereich, ist ein umfangreiches Portfolio genauso wichtig wie ein Studium oder eine Ausbildung. Dadurch bekommen wir ein gutes erstes Bild davon, welche Fähigkeiten, Erfahrung und welchen Stil jemand mitbringt und ob er oder sie unsere Anforderungen erfüllt. Wenn jemand schon mit Cryengine gearbeitet hat, ist das auch ein großes Plus, da wir alle unsere Spiele damit entwickeln.

Arbeitsproben enthält. Man sollte außerdem bedenken, wie Kevin Moore von Crytek im Interview betont (siehe Kasten), dass aufwendige Spieleprojekte von riesigen Teams realisiert werden, unter denen nicht nur Programmierer, Grafiker und Game-Designer zu finden sind. Ebenso brauchen die Studios fähige Fachleute für die Qualitätssicherung und Projektmanagement oder auch Marketing-Experten, die nur am Rande mit dem zu tun haben, was man sich unter Game Design vorstellt.

Entwicklungsland Deutschland?

Insgesamt arbeiten heute mehr als 30.000 Menschen in Deutschland in der Spieleindustrie. Damit ist die Branche bei Weitem kein Randphänomen, sondern ein bedeutender Arbeitgeber. Da wundert es einen doch sehr, dass der Staat beziehungsweise die staatlichen Hochschulen es bislang so stark vernachlässigt haben, mehr dedizierte Studiengänge und Ausbildungsmöglichkeiten zu schaffen, die das nötige Fachwissen für die Entwicklung vermitteln. Es versteht sich fast von allein, dass sich hierzulande zudem noch vieles andere verändern muss, damit sich Deutschland als ein attraktiver Standort für Spieleentwicklung etabliert. So werden zum Beispiel angehende Filmemacher vom Staat deutlich stärker gefördert als die Spieleindustrie. Woran das liegt, kann man nicht wirklich erklären, zumal Spiele global gesehen deutlich mehr Umsatz machen als Filme. Wenn man, wie wir festgestellt haben, oft dazu gezwungen wird, eine Firma als angehender Spieleentwickler zu gründen, sollte der Staat auch das vielversprechende Start-up fördern. Ein weiterer Schwachpunkt betrifft die Kooperationen zwischen Universitäten und Entwicklerstudios. In etablierten Studiengängen ist es gang und gäbe, dass die Hochschulen sich mit Firmen über die Anforderungen der Industrie unterhalten und ihr Curriculum entsprechend gestalten. So haben Absolventen, die etwa Maschinenbau studiert haben, allein mit ihrer Qualifikation hohe Chancen, nach dem Abschluss bei einem namhaften Hersteller unterzukommen. An dieser Problematik arbeiten zwar die (privaten) Hochschulen, die Entwicklerstudios und der Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware, aber die Ergebnisse lassen noch weitestgehend auf sich warten. Insgesamt konnten wir das Gefühl nicht loswerden, dass die Spielebranche in Deutschland im Bereich der Ausbildung noch in den Kinderschuhen steckt. Deshalb können wir aktuell nur allen anraten, erst dann die Karriere eines Spieleentwicklers ins Auge zu fassen, wenn man sehr viel Herzblut und Opferbereitschaft mitbringt und damit klarkommt, dass es keinen regulären Weg in diese Branche gibt. Das ist nicht nur schade, sondern auch für die Zukunft des Spieleentwicklungsstandortes Deutschland kein gutes Zeichen. So gehen der hiesigen Spieleindustrie Jahr für Jahr Talente verloren, weil ein passendes Studium beziehungsweise die Karriere mit viel zu vielen Fragezeichen und Risiken verbunden ist. **Matti Sandqvist/Benjamin Kegel**



Das Modellieren einer Figur ist nur ein Viertel der Arbeit. Danach muss diese auch noch geriggt (mit Gelenken versehen), texturiert und animiert werden.

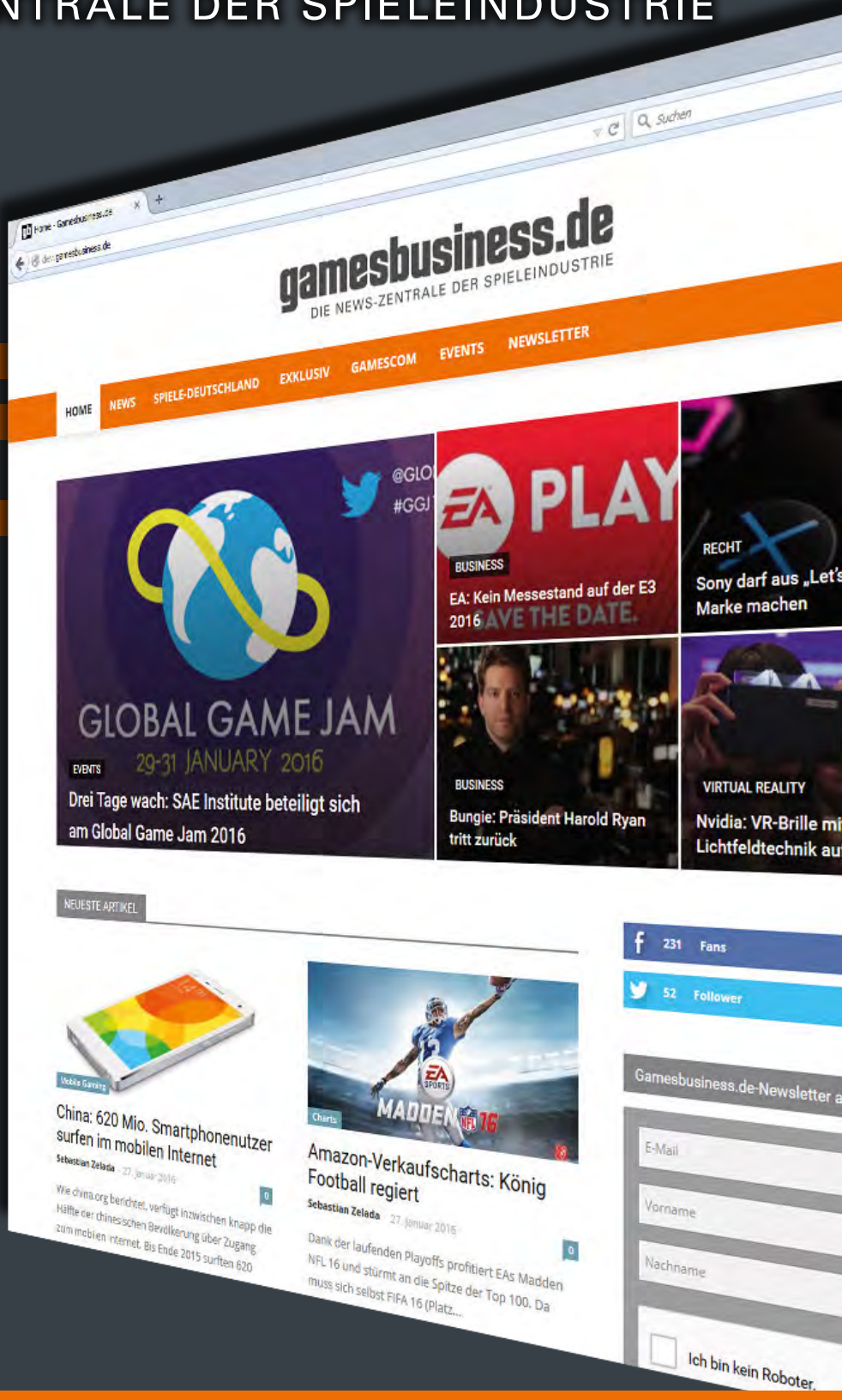
gamesbusiness.de

DIE NEWS-ZENTRALE DER SPIELEINDUSTRIE

NEWS & INTERVIEWS

JOBS IN DER SPIELE-INDUSTRIE

BRANCHEN-EVENTS

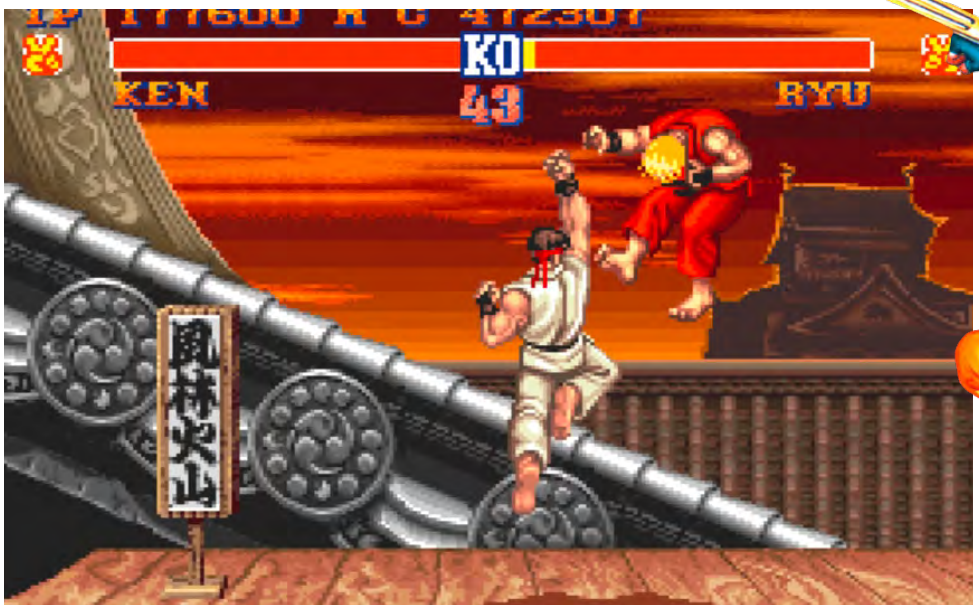


Täglich die heißesten Branchen-Infos:

Jetzt für den **kostenlosen Newsletter anmelden**!

Ein Produkt der computec MEDIA

25 Jahre Straßenkämpfe: Wir zollen dem wichtigsten Beat 'em Up aller Zeiten unseren Tribut und erklären euch, wie es *Street Fighter 2* geschafft hat, zu einer echten Legende zu werden.



Eine Szene, die Geschichte schrieb: Ryu verpasst seinem Freund und Rivalen Ken einen mächtigen Shoryuken.

Wir schreiben das Jahr 1993. Es ist Januar. Die Weihnachtsferien sind gerade erst vorübergegangen und der Schulalltag hat wieder seinen Lauf genommen. Doch irgendetwas hat sich über die freien Tage geändert. Auf dem verschneiten Schulhof wird getuschelt und diskutiert. Es fallen Sätze wie „Ken hat den besseren Feuerball!“ oder „Sagat ist total unfair!“. Einige der zumeist männlichen Schüler springen in die Luft und reißen dabei ihre Faust gen Himmel. Was war nur passiert? Eine Frage, die sich Lehrkräfte und Eltern gleichermaßen stellen. Besitzer eines Super Nintendo Entertainment Systems kennen die Antwort. Denn kurz vor Weihnachten, genauer gesagt am 17. Dezember 1992, kommt mit *Street Fighter 2* aus dem Hause Capcom ein Spiel auf den Markt, welches bald Videospielgeschichte schreiben wird. Das Vorwort hierzu wurde jedoch schon Jahre zuvor in den japanischen Spielhallen geschrieben. Bereits im Februar 1991 löste *Street Fighter 2* in seinem Heimatland einen regelrechten Fighting-Game-Boom aus, der nebenbei auch noch für ein Revival der Arcade-Szene sorgte. Das goldene Zeitalter der Prügelspiele war angebrochen – und Capcom stand fern jeder Konkurrenz an der Spitze der Hierarchie. Doch woher kam nur diese weltweite Euphorie, dieser globale Wettstreit um das Privileg, sich im eigenen Freundeskreis *Street Fighter*-Champion nennen zu dürfen? Um diese Frage zu klären, reicht es nicht, die Antwort vor dem heimischen Fernsehapparat zu suchen. Die ersten Anhaltspunkte lassen sich stattdessen am Ausgangspunkt von *Street Fighter 2* finden – der Spielhalle.

Ein Platz in der Arcade

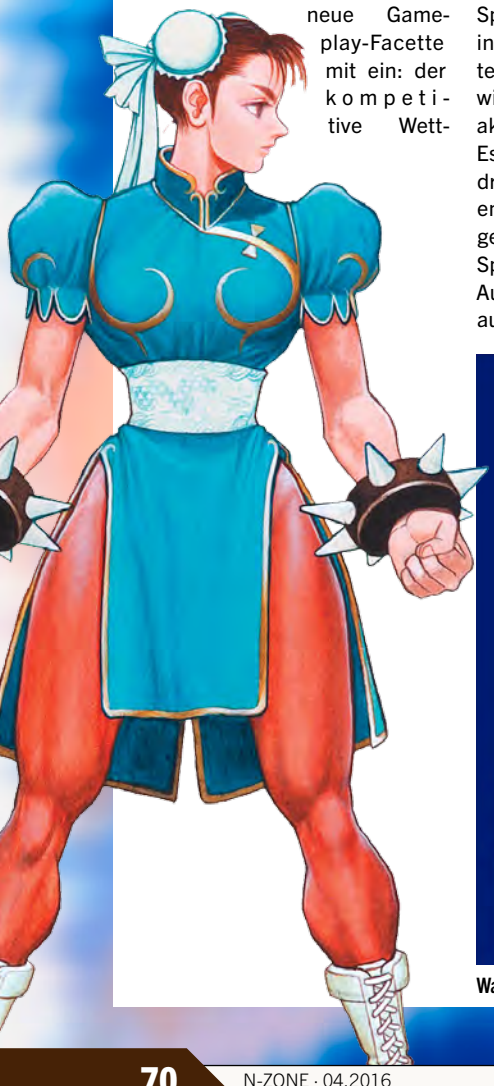
Bevor wir uns aber tiefgreifend mit der Faszination hinter *Street Fighter 2* beschäftigen, sollte der Vollständigkeit halber zunächst geklärt werden, worum es bei dem Spiel eigentlich genau geht. In *Street Fighter 2* entscheidet ihr euch zunächst für einen von insgesamt acht verschiedenen Kampfsportlern und müsst im Anschluss die restlichen sieben Kontrahenten im Zweikampf besiegen. Ist dieses Ziel erreicht, warten daraufhin noch vier gefährliche Großmeister darauf, von euch auf die Matte geschickt zu werden. Geht ihr auch aus diesen Duellen siegreich hervor, bekommt ihr einen kurzen Abspann zu sehen, dürft euer aus drei Buchstaben bestehendes Kürzel in die Highscore-Liste eintragen und werdet abschließend mit einem orangefarbigen Game Over aus dem Spiel entlassen. Klingt jetzt nicht gerade sonderlich umfangreich oder motivierend, nicht wahr? Um das Phänomen von *Street Fighter 2* verstehen zu können, muss der Zeitgeist und das Umfeld des Spiels berücksichtigt werden. Die Spielhallen der 80er und frühen 90er waren geprägt von einem schnellen Zock, für den man sich fix in die nächste Arcade begeben musste. Anstelle von Fighting Games fanden sich

Viele Stages warten mit jeder Menge Details auf, die sich in mehreren Sprites auch bewegen. In China etwa fahren öfters mal mehrere Fahrradfahrer vorbei.

In neuen Fighting Games sind 2- oder 3-Treffer-Combos eher wenig wert – hier allerdings kosten sie den getroffenen Charakter einen Haufen Lebensenergie.

So war das in den 90ern: In den Bonusrunden musste man auch mal innerhalb von 40 Sekunden ein Auto kaputtkloppen.

dort aber vornehmlich Side-scroll-Shooter, Rennspiele und Geschicklichkeitsspiele. *Street Fighter 2* allerdings brachte 1991 eine völlig neue Gameplay-Facette mit ein: der kompetitive Wettstreit. Der Kampf gegen die CPU-Gegner verkam schnell zur Nebensache, viel wichtiger hingegen waren die Versus-Duelle gegen andere menschliche Spieler, welche sich ebenfalls in der Spielhalle versammelten. Plötzlich war es nicht mehr wichtig, einfach zum Ende des aktuellen Levels zu kommen. Es galt, innerhalb von maximal drei Runden zwei für sich zu entscheiden, damit man nicht gezwungen war, für ein weiteres Spielchen neues Geld in den Automaten zu schmeißen. Doch auch wenn man nicht selbst Hand an den Arcadestick legte, ließ die Faszination am Spiel nicht nach. Wer nämlich genau aufpasste, konnte sich von geübten Spielern so manchen Trick abschauen, den man zuvor noch nicht kannte.



Innovation Galore!

Zu lernen und zu beachten gab es bei *Street Fighter 2* eine ganze Menge, denn jeder der insgesamt acht Charaktere spielte sich grundlegend anders und hatte ganz eigene Spezialattacken im Repertoire. Die zierliche Chun-Li etwa besiegte ihre Gegner dank ihrer hohen Geschwindigkeit und Agilität, der langsame Yoga-Meister Dhalsim verließ sich hauptsächlich auf die weit reichenden Angriffe seiner dehnbaren Arme und Beine, während der hünenhafte Russe Zangief es wie kein Zweiter verstand, seine Kontrahenten mit brutalen Wrestling-Griffen zu zermürben. Dank der großen Charaktervielfalt konnte *Street Fighter 2* ein hohes Maß an Dauermotivation mitbringen, welche durch das innovative Combo-System noch weiter erhöht wurde. Mit dem richtigen Timing war es nämlich möglich, mehrere Attacken miteinander zu verketten, ohne dass der Gegner dazwischen in der Lage war, die folgenden Hiebe zu blocken. Für Combos dieser Art brauchte es jedoch schon weitaus mehr Übung als für die normalen Spezialattacken, welche sich mit Viertel- oder Halbkreis-Bewegungen samt Knopfdruck ausführen ließen. Von allen *Street Fighter*-Titeln (siehe Kasten auf Seite 72) setzt der zweite Teil bis heute die genaueste Eingabe voraus.

Versionen-Wirrwarr

Der bahnbrechende Erfolg des Spiels – sowohl in der Spielhalle als auch bei den Konsolenumsetzungen – ließ Hersteller Capcom nicht lange zögern und die Arbeit an einer Erweiterung

Was, nur acht magere Charaktere? Ja, doch im Jahr 1990 war ein so großer und vielseitiger Cast eine sensationelle Innovation.

des Spiels ging schon bald los. Erweiterung, wohlgemerkt, nicht Fortsetzung. Zur allgemeinen Überraschung der wartenden Fan-Gemeinde erschien ein Jahr später die *Street Fighter 2: Champion Edition*. War es im ursprünglichen Hauptspiel noch nicht möglich, auch in die virtuelle Haut der vier Großmeister zu schlüpfen, wurde dieses Manko mit der neuen Version bereinigt. Für einige überarbeitete Charakterporträts und neue Farbvarianten war sich Capcom ebenfalls nicht zu schade – die spielerischen Updates jedoch erschlossen sich nur den Profis, die ihren Hauptcharakter in- und auswendig kannten. Einigen professionellen Spielern war die *Champion Edition* jedoch nicht kompetitiv genug. Kurz nach Release des Spiels tauchten in diversen Spielhallen gehackte Versionen auf, in denen sich die Charaktere schneller bewegen und mit mehr Moves angreifen konnten. Capcoms Konterhaken kam schnell und effektiv: Schon wenige Monate später schob *Street Fighter 2 Turbo: Hyper Fighting* den illegalen Versionen einen Riegel vor. Das Ende der Fahnenstange war damit aber noch lange nicht erreicht …

Ein Perfect tut weh, sagt im Allgemeinen aber nicht wirklich etwas über die Fertigkeiten des siegreichen Spielers aus.

Wie es das Schicksal (oder vielleicht eher Capcoms Geldbeutel) so will, erschien mit *Super Street Fighter 2: The New Challengers* eine weitere Iteration des Fighting-Game-Phänomens. Im Gegensatz zur vorherigen Fassung hatte Capcom dieses Mal sogar etwas wirklich Neues ins Spiel gepackt. Ganze vier neue Charaktere warteten darauf, im Charakterbildschirm vom Spieler ausgewählt zu werden: Der mexikanische Wrestler T. Hawk, Bruce-Lee-Verschnitt Fei Long, Rhythmus-Kanone Dee Jay und die britische Spezialagentin Cammy. Mit den neuen Figuren tat sich Capcom zu Beginn sehr schwer. Immerhin galt es, den bisherigen, kultverdächtigen Cast um ebenbürtige Persönlichkeiten zu erweitern. Nicht minder knifflig sah es bei der Wahrung einer fairen Balance aus, denn selbst kleinste Veränderungen konnten an der Einschätzung eines Charakters (Tier List genannt) fatale Einschnitte verursachen. Glücklicherweise hatte Capcom ein geschicktes Händchen und konnte die neuen Charaktere in angemessener Art und Weise ins Spiel einfügen. Wie schon bei sämtlichen Versionen zuvor kamen Spieler außerhalb Japans erst recht spät in den Genuss der aufgemotzten Fortsetzung. Als *The New Challengers* im August 1994 für das Super Nintendo erschien, legten japanische Spielhallenbesucher schon längst Hand an die neueste und für lange Zeit auch endgültige Fassung des Beat 'em Ups: *Super Street Fighter 2 Turbo.* Diese Version gilt bis heute als die beste der gesamten Reihe und führte neben

In den Folgeversionen kamen neue Charaktere samt Stages hinzu, wie hier zum Beispiel Dee Jay und T. Hawk – spielerische Veränderungen inklusive.

BESIEGE DEN GÖTTLICHEN DRACHEN!

Weit mehr als nur ein Tippfehler.

TRICKS OF THE TRADE
TOP SECRET VIDEO GAME TRICKS, CODES AND STRATEGIES
STREET FIGHTER II: THE WORLD WARRIOR
(Capcom/Coin-Op)
Honorable Mention: Mr. W.A. Stokins from Fuldigen, HA, had the closest explanation of the Sheng Long trick.

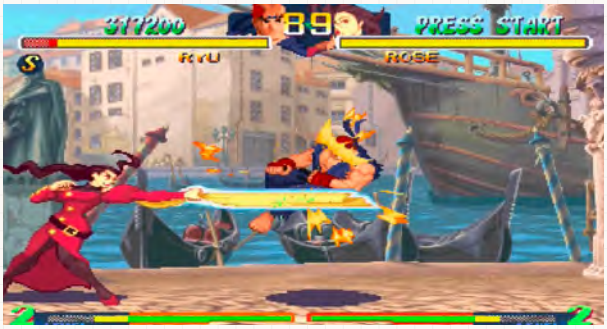
„You must defeat Sheng Long to stand a chance!" – Ein Satz, der bis zum heutigen Tag fest mit *Street Fighter 2* verbunden ist. Dabei ist die Wahrscheinlichkeit recht groß, dass viele Spieler ihn gar nicht zu Gesicht bekommen oder das Mysterium nicht mitverfolgt haben. Im Grunde handelt es sich nämlich um nichts anderes als eine Fehlübersetzung der englischen Automatenversion, in der Ryu als Siegeszitat genau diesen Satz über seinen geschlagenen Kontrahenten ausspricht. In Wahrheit bezieht sich der Begriff Sheng Long aber auf seine berühmte Spezialattacke namens Shoryuken. In der Konsolenumsetzung wurde der Satz zwar ins richtige „You must defeat my Dragon Punch to stand a chance" geändert, doch das Gerücht über einen versteckten Charakter namens Sheng Long, den Meister von Ryu und Ken, hielt sich hartnäckig. Das amerikanische Spielemagazin EGM machte sich sogar einen Spaß daraus, für die April-Ausgabe gefakte Bilder und Infos zu veröffentlichen, wie man Sheng Long in *Street Fighter 2* finden und herausfordern kann. Erst mit *Street Fighter 4* veröffentlichte Capcom einen spielbaren Charakter, auf den diese Beschreibung passte – allerdings unter dem korrekten Namen Gouken.

FÜNF PRÜGELKNABEN SOLLT IHR SEIN

Das *Street Fighter*-Franchise kann bis heute Dutzende von Spielen vorweisen, unter denen sich auch viele Crossover-Spiele befinden (blättert doch mal fix auf Seite 42!). An dieser Stelle wollen wir euch aber nur einen Überblick über die wichtigsten Vertreter der Hauptreihe gewähren – bei denen wir wiederum nur auf die erste Version eingehen. Von *Street Fighter Alpha* zum Beispiel exisitieren nicht nur mehrere Fortsetzungen, sondern auch Versionen auf verschiedenen Systemen. Nicht jede davon ist wirklich gelungen. Bis einschließlich der PS2-Ära war man am Automaten stets besser bedient.

STREET FIGHTER, 1987

Das erste *Street Fighter* überhaupt erhielt nur wenig Beachtung und war spielerisch weitaus schlechter ausgereift als der zweite Teil. Bereits hier konnte man aber eindrucksvoll sehen, in welche Richtung sich die Serie mal entwickeln sollte. Optisch kam keine Umsetzung für diverse Heimcomputer an das Arcade-Original (siehe Bild) heran – Commodore 64 und Co. waren dem Automaten technisch klar unterlegen.



STREET FIGHTER ALPHA, 1995

Ein drittes *Street Fighter* ließ nach dem Erfolg des zweiten Teils nicht lange auf sich warten, anstelle einer Fortsetzung entschied sich Capcom aber für ein Prequel mit jüngeren Charakteren. Der Schwierigkeitsgrad wurde dabei noch gehörig angehoben, geschadet hat's dem Spiel aber nicht: *Alpha 3* gehört zu den besten Spielen der gesamten Serie.

STREET FIGHTER 3: NEW GENERATION, 1997

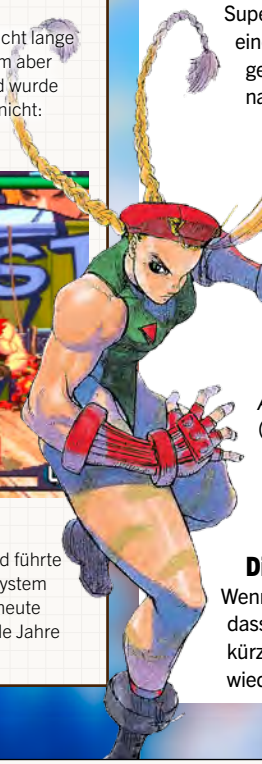
Der vielleicht unbekannteste Teil der Reihe machte vieles neu und führte neben jeder Menge neuer Features – unter anderem das Parry-System – auch viele frische Charaktere ein. Als definitive Version gilt bis heute *Street Fighter 3: 3rd Strike*, welches von der Szene auch noch viele Jahre später auf der gesamten Welt aktiv gespielt wurde.

STREET FIGHTER 4, 2008

Mit *Street Fighter 4* rückte die Serie wieder ins Rampenlicht und orientierte sich dabei sehr stark am zweiten Teil. Dies betrifft auch die Geschäftspolitik von immer wieder neuen Versionen, die im Jahr 2014 mit *Ultra Street Fighter 4* ihren Höhepunkt erreichte.

STREET FIGHTER 5, 2016

Ganz frisch ist erst in diesem Jahr die offiziell fünfte Fassung des Straßengekloppes hinzugekommen. Spielerisch über jeden Zweifel erhaben, musste Capcom vor allem für den Inhalt massive Kritik einstecken – viele Spielmodi werden erst im Frühjahr bis Sommer nachgereicht. Auch der Online-Modus sorgt aufgrund vieler Problemchen noch für Ärger.



den heutzutage in jedem *Street Fighter* enthaltenen Super-Attacken auch einen übermächtigen, geheimen Kämpfer namens Akuma ein. In Erscheinung treten sollte *Street Fighter 2* erst wieder nach der Jahrtausendwende – mit *Hyper Street Fighter 2: The Anniversary Edition* (2003) und *Super Street Fighter 2 Turbo HD Remix* (2008).

Die Maschine läuft

Wenn ihr jetzt denkt, dass es Capcom binnen kürzester Zeit mit immer wieder neuen Versionen von ein und demselben Spiel ganz schön auf die Spitze getrieben hat, liegt ihr nicht gerade falsch. Aus wirtschaftlicher Sicht kann man dem Publisher aber keine Vorwürfe machen. Bereits im Jahr 1995 hatte Capcom alleine mit den Arcade-Versionen einen Gesamtumsatz von 2,3 Milliarden US-Dollar generiert. Genauso von Erfolg gekrönt waren Konsolenports für verschiedenste Systeme, welche sich auf insgesamt über 14 Millionen verkaufte Exemplare beliefen – sechs Millionen davon alleine auf dem Super Nintendo, was das Spiel zu einem wahren System-Seller machte. Technisch herausragend gelungen sind dabei natürlich nicht alle Versionen. Selbst die vielfach gelobte SNES-Umsetzung musste im Vergleich zur Spielhallenversion, die auf Capcoms eigener Arcade-Hardware CPS1 und CPS2 lief, ganz schön Federn lassen.

Richtige Endsequenzen gibt es nur dann zu sehen, wenn ihr den Arcade-Modus auf der dritten oder höheren Stufe schafft.

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Das definitive Spiel meiner Kindheit – und meines jungen Erwachsenseins."

Wie so ziemlich jeder andere Spieler in meinem Alter und meinem Umfeld bin ich das erste Mal auf dem Super Nintendo mit *Street Fighter 2* in Kontakt gekommen – den Originalautomaten hingegen bekam ich erst im sommerlichen Italien-Urlaub zu Gesicht. Schier weggefegt hat mich das Spiel aber auf beiden Plattformen. Die vielseitigen Charaktere, die wahnsinnig tolle Grafik und ein so unglaublich ins Ohr gehender Soundtrack – Wahnsinn! Es sollte aber noch über zehn Jahre dauern, ehe ich das Spiel aus einem ganz anderen Blickwinkel betrachten würde. 2004 begann ich, Fighting Games etwas professioneller zu spielen, was mich letztendlich auch wieder zu *Street Fighter 2* führte. Es ist fast schon unglaublich, wie ein so legendäres Spiel auch 25 Jahre später spielerisch noch so sehr überzeugen kann. Ein solches Meisterwerk wird nur selten kreiert. Capcom hat es geschafft.

Lust auf eine Schlägerei bekommen? Auf der Wii U gibt es gleich mehrere Versionen zum Download – wir empfehlen euch klar *SSF2: The New Challengers*.

Neben fehlenden Animationsphasen stachen hier vor allem kleinere Sprites hervor. Gestört haben dürfte es aber nur die wenigsten oder jene Zocker, die das Original am Automaten schon mehrfach gespielt hatten. Befragt man ganz zufällig einen Spieler um die 30 zu *Street Fighter*, wird er sich mit hoher Wahrscheinlichkeit an epische Matches auf dem SNES zurückerinnern. Mit dem Release von *Super Street Fighter 2 Turbo* hatte der kometenhafte Aufstieg der Straßenkämpfer seinen vorläufigen Höhepunkt gefunden. Nach einer fast schon beispiellosen Vermarktungsoffensive – neben einer US-Zeichentrickserie samt Spielzeug und einem Animationsfilm gab es sogar einen Hollywood-Realfilm – entfernte sich *Street Fighter* ab Mitte der 90er-Jahre wieder etwas aus dem Rampenlicht. Echte Fortsetzungen der Reihe wie *Street Fighter Alpha*, *Street Fighter EX*, *Marvel vs. Capcom* oder eben *Street Fighter 3* wurden nur noch von den Puristen und Hardcore-Fans wirklich wahrgenommen, Fachpresse und Normalospieler hingegen schienen des Kämpfens müde zu sein. Es sollte bis zum Jahr 2008 dauern, ehe es Capcom mit der Ankündigung von *Street Fighter 4* schaffte, die Serie weltweit wieder in den Mittelpunkt zu rücken. Und wie auf einen Schlag waren sie plötzlich wieder da. All die Erinnerungen an die gute alte Zeit, als *Street Fighter 2* das beste Spiel auf diesem Planeten war und jeder darüber sprach. Selbst in aller Frühe auf dem Schulhof, als es um die Frage ging, welcher Shoryuken denn der stärkere ist. Der von Ryu oder vielleicht doch der von Ken?

Marco Cabibbo

Im Jahr 2008 veröffentlichte Capcom eine HD-Neuauflage des Originals, die in Sachen Charme allerdings nicht mit dem Original gleichziehen konnte. Auch …

… spielerisch ist die geschönte Fassung der Urauflage klar unterlegen, da beim Verschönerungsprozess Bugs und Unreinheiten hinzugekommen sind.

Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor fünf, zehn und fünfzehn Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt, welche Hardware war damals aktuell? Was hat die Redaktion bewegt? Und wie haben sich Nintendo und die N-ZONE im Laufe der letzten 15 Jahre entwickelt? Das Team stöbert monatlich in den Archiven des Computec-Verlags und bringt längst Vergessenes wieder ans Tageslicht.

DIE N-ZONE-ZEITREISE

Das gab's damals vor 5, 10 und 15 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

AUSGABE 04/2001

BANJO-TOOIE (N64)

CONKER'S BAD FUR DAY (N64)

Endlich ist's so weit! Beziehungsweise endlich war es so weit – in der N-ZONE 04/2001 wurde den Game-Boy-Spielen endlich die Ehre zuteil, im Vorschau- und Testteil gleichberechtigt mit den Titeln für das N64 behandelt zu werden. In den News wurden nun dafür spannende Gerüchte zu den in Japan in den Startlöchern stehenden Konsolen GameCube und Game Boy Advance verkündet. Fast schon wie ein Hardware-Abschied las sich zudem die große Reportage, in der die besten N64-Spiele aufgezählt wurden.

ZELDA: ORACLE OF AGES/SEASONS (GBC)

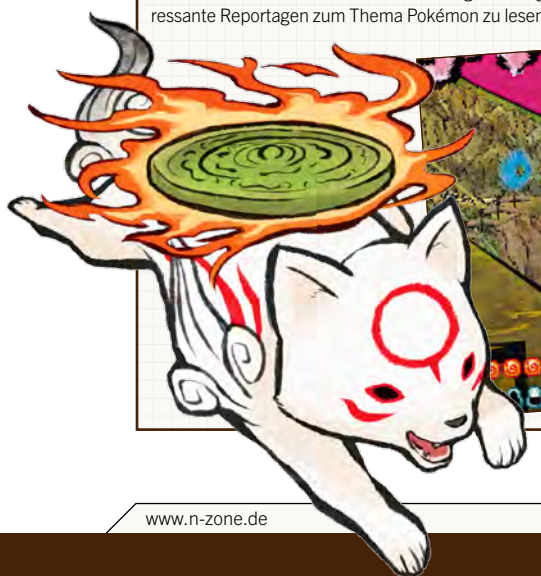
Bei uns sollte es bis zum Generationenwechsel aber noch etliche Monate dauern. Im Vorschau-Bereich wurde *Aidyn Chronicles: The First Mage* für das N64 beleuchtet, der Game Boy Color war mit *The Legend of Zelda: Oracle of Ages* und *Oracle of Seasons* vertreten. Für den GBA standen *Castlevania: Circle of the Moon, Advance GT, Fire Pro Wrestling A* und die nie bei uns erschienene Handheld-Umsetzung von *Silent Hill* im Visual-Novel-Stil an. Im Testbereich rockte *Banjo-Tooie* die Bude und heimste einen verdienten Hitstempel ein und auch *Conker's Bad Fur Day* sorgte für jede Menge genialen Spielspaß. *Indiana Jones and the Infernal Machine* sollte schlussendlich trotz einer Wertung von 88 Prozentpunkten leider nicht in Europa erscheinen. Den Wertungs-Vogel schossen aber *Pokémon Gold & Silber* mit jeweils 94 Prozentpunkten ab. Ansonsten überzeugte noch *Mickey's Speedway USA* für den Game Boy Color, der Rest der Tests siedelte sich im mittleren Wertungssegment an.

AUSGABE 04/2006

Wie als hätte sich die Redaktion mit dem Team fünf Jahre zuvor abgesprochen, gab es in der N-ZONE 04/2006 eine Reportage zu den besten GameCube-Spielen aller Zeiten. Keine Frage, die Wii stand vor der Tür und war bereit, anzuklopfen! Aber auch im Handheld-Segment gab es dank der Ankündigung des Nintendo DS lite einen spannenden Bericht. Und gleich noch eine Reportage gab es zu lesen, und zwar zur Ankündigung, dass die damals noch als „Revolution" bekannte Wii es ermöglichen würde, Titel aus Nintendos Vergangenheit abzuspielen – die Technik kennen wir heute als Virtual Console. Neben Reportagen gab es aber freilich auch Vorschauberichte, und zwar zu *Harvest Moon: Magical Melody* für den GameCube und *Final Fantasy IV* für den Game Boy Advance. Im Testbereich schwächelte *FIFA Street 2*, das Pinball-Adventure *Odama* verwirrte, *Sonic Riders* enttäuschte und *Animal Crossing: Wild World* begeisterte. Weitere Highlights waren *Resident Evil: Deadly Silence*, *Phoenix Wright: Ace Attorney*, *Worms: Open Warfare* und *Tales of Phantasia*. Zusätzlich gab's viel Durchschnittsware und mit *Ford Racing 3*, *Big Mutha Truckers*, *Snood 2: On Vacation* und *Kong: King of Atlantis* vier exemplarische Beispiele für echten Software-Rotz, der sich zwischen 29 und 44 Prozentpunkten einpendelte.

AUSGABE 04/2011

„Die besten Wii-Spiele aller Zeiten!" Nein, nur ein Scherz – ganz so weit waren wir in der N-ZONE 04/2011 noch nicht. Dafür gab es eine spannende Reportage zum Japan-Launch des Nintendo 3DS zu lesen, bei dem die N-ZONE in Form eines Korrespondenten live vor Ort war. Zudem wurde das zeitgleich bei uns erscheinende schicke Gerät näher vorgestellt und die angekündigten Titel wurden im Rahmen eines ausführlichen Berichts sowie im Falle von *Super Mario 3DS* (als *Super Mario 3D Land* erschienen) und *Professor Layton and the Mask of Miracle* mittels Vorschauen betrachtet. Für die Wii wurden *Skylanders: A Spyro's Adventure*, *Lego Star Wars III: The Clone Wars* und *Lego Pirates of the Caribbean* näher angeguckt. Im Testbereich feierte der 3DS mit *Super Street Fighter IV 3D Edition*, *Pilotwings Resort*, *Pro Evolution Soccer 2011*, *Nintendogs + Cats*, *Ridge Racer 3D*, *Tom Clancy's Ghost Recon: Shadow Wars* und *Asphalt 3D* ebenfalls seinen Europa-Einstand. Tatsächlich war die Wii in dieser Ausgabe mit gerade einmal einem Test zur mittelmäßigen Lizenzversoftung *Rango* vertreten. Am DS hingegen schlug *Okamiden* mit 91 Prozentpunkten voll ein und stahl *Yu-Gi-Oh! 5D's World Championship 2011: Over the Nexus* und *De Blob 2* die Show. Im Download-Segment begeisterte vor allem *Shantae: Risky's Revenge*. Zusätzlich gab es interessante Reportagen zum Thema Pokémon zu lesen.



HINWEIS

Die Richtungsangaben in den Sammel-Guides beziehen sich auf den gespiegelten Helden-Modus von *Twilight Princess HD*. Spielt ihr das Abenteuer im normalen Modus, ersetzt bitte stets rechts mit links und West mit Ost und umgekehrt!

THE LEGEND OF ZELDA TWILIGHT PRINCESS HD

FUNDORTE DER HERZTEILE

Revolution! – anstatt nur vier, müssen wir in *Twilight Princess* und der HD-Neuauflage satte fünf Herzteile sammeln, um einen neuen Herzcontainer zu erlangen. Wir erklären, wo die Lebensbringer zu finden sind.

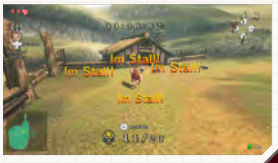
Von Lukas Schmid

1 WALD VON PHIRONE

In dem Gebiet, in dem ab einem gewissen Punkt im Spielverlauf giftiger Rauch wabert, geht ihr in die angrenzende Höhle mit zwei erloschenen Fackeln darin. Zündet sie mithilfe eurer Laterne an, woraufhin eine Kiste erscheint. Öffnet sie und schnappt euch das erste Herzteil des Abenteuers.

2 ORDON – WEIDE

Sobald ihr nach dem zweiten Dungeon wieder in Besitz eures Pferdes gelangt seid, solltet ihr eurem alten Arbeitsplatz bei der Weide in Ordon einen Besuch abstatten. Helft dem Hirten dabei, die Schafe in den Stall zu treiben, und ihr erhaltet als Belohnung für eure Mühen ein weiteres Herzteil.



3 WALD VON PHIRONE

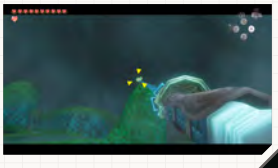
Begebt euch zur Hütte des Lampenverkäufers, sobald ihr über den aufgeladenen Kopierstab verfügt, und sprengt den Felsen ihm gegenüber. Bugsiert die Eule in die kleine Vertiefung im Boden und springt mit Midnas Hilfe nach oben. Rennt dann den Weg entlang bis zur Kiste mit dem Herzteil.

4 HYRULE-EBENE – PHIRONE

Auf dem Ausschnitt der Ebene direkt nördlich von Latoan stehen in der Mitte einige Bäume herum. Auf einem davon glitzert ein Herzteil und wartet auf euch. Holt es zu euch herab, indem ihr wahlweise mit dem Greifhaken oder dem Sturm-Bumerang markiert und somit aus dem Geäst befreit.

5 HYRULE-EBENE – ELDIN

Auf der Ebene im Osten von Kakariko entdeckt ihr einen Felsen, der aus dem bodenlosen Abgrund emporragt. Auf der Spitze des Felsens wartet das gesucht Kleinod darauf, erobert zu werden. Also greift ihr zu Sturm-Bumerang oder Greifhaken und zieht das gute Dinge kurzerhand zu euch heran.

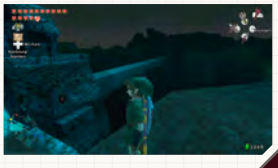


6 HYRULE-EBENE – ELDIN

In der Hyrule-Ebene nördlich von Kakariko steht die nächste Kiste mit einem Herzteil drin. Sprengt gleich beim Eingang vor Kakariko die großen Felsen mit Bombenpfeilen und folgt der Route, die sich dadurch ergibt. Am Ende wartet eure für diese Mühen redlich verdiente Belohnung auf euch.

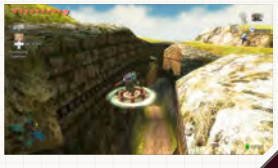
7 HYRULE-EBENE – ELDIN

Auf der nördlichen Seite der Eldin-Brücke seht ihr von der Brücke kommend zu eurer Linken einen Vorsprung, zu dem ihr euch mittels Greifhaken hochzieht. Geht durch den Höhleneingang vor Ort und begebt euch mithilfe der Eisenstiefel bis zum Grund der Feuerhöhle, die euch darin erwartet.



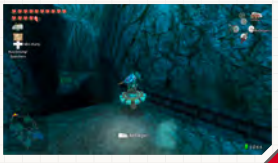
8 HYRULE-EBENE – RANELLE

Östlich von Hyrule-Stadt führen zwei Wege zur Ebene im Norden. Nehmt den rechten Weg, sprengt die Felsen weg, die den Pfad versperrten und ihr entdeckt einige Schienen, die ihr mit dem Gleiter befahren könnt. Fahrt nach oben und springt an den richtigen Stellen ab, um das Herzteil zu erlangen.



9 HYRULE-EBENE – ELDIN

Und gleich noch einmal könnt ihr euren Gleiter zum Glühen bringen: Ganz in der Nähe des Vergessenen Dorfs seht ihr eine Gleiter-Schiene, die hinab zu einem Vorsprung führt. Grabt euch hier als Wolf in den Boden und besiegt die drei Skelettkrieger, um das ersehnte Herzteil zu erhalten.

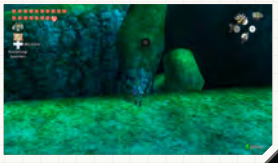


10 HYRULE-EBENE – ELDIN

Begebt euch zur Eldin-Brücke, sobald ihr den aufgeladenen Kopierstab besitzt, aktiviert die Eulenstatue im Norden der Brücke und führt sie zum Südende. Platziert sie im Spalt zu eurer Linken und springt über sie hinweg auf die andere Seite. Klettert die Leiter nach oben und öffnet die Kiste.

11 HYRULE-EBENE – ELDIN

Auf der Ebene östlich von Hyrule wartet das nächste Herzteil auf euch – und zwar genau unterhalb von Herzteil Nummer 5! Zieht euch zum Haltepunkt, sobald ihr den Doppel-Greifhaken besitzt, und arbeitet euch mithilfe einiger Ranken bis zu einer Kiste mit dem gesuchten Schatz vor.



12 HYRULE-EBENE-RANELLE

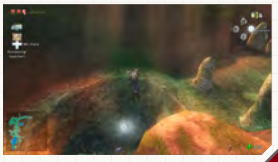
Auf der Ebene nördlich von Schloss Hyrule entdeckt ihr einen etwas erhobenen felsigen Pfad. Geht ihn entlang und ihr entdeckt eine durch einen Felsen versperrte Höhle. Sprengt ihn und löst insgesamt drei eisige Schieberätsel im Inneren der Höhle, um eure Belohnung zu erhalten.

13 KAKARIKO

Klettert, nachdem ihr die Mine der Goronen abgeschlossen habt, den Wachturm in Kakariko empor. Redet mit Taro und er bittet euch, einige Ziele mit Pfeil und Bogen abzuschießen. Als Belohnung gibt's das Herzteil! Ein kleiner Hinweis: Der Einsatz des Falkenauges ist übrigens nicht erlaubt.

14 KAKARIKO

Sprengt direkt neben der Quelle des Lichtgeists den Felsen und geht durch die Höhle hinauf bis zur Klippe oberhalb des Gewässers. Springt hinein, zieht die Eisenstiefel an und öffnet die Kiste. Die Zeit langt übrigens auch ohne Zora-Gewand mühelos, um danach wieder sicher aufzutauchen!



15 KAKARIKO

Direkt über dem Felsen, den ihr für Herzteil Nummer 14 gesprengt habt, sprengt ihr mittels Bombenpfeilen einen weiteren Felsen. Darunter kommt das gesuchte Stück eures Herzens zum Vorschein. Benutzt nun den Greifhaken oder den Sturm-Bumerang, um das gute Ding zu euch zu holen.

16 KAKARIKO

Spendet im Maro-Markt in Kakariko insgesamt 1.000 Rubine und redet dann mit dem Goronen vor dem Shop. Nehmt seine Bitte an und tragt ein Fass Quellwasser zum Goronen am Westausgang von Hyrule-Stadt. Als Dank dafür wandert ein weiteres Herzteil in euren Besitz.

17 WEG ZUM TODESBERG

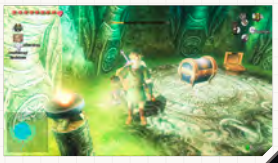
Von Kakariko kommend, lasst ihr euch entweder vom ersten Goronen links auf den Felsvorsprung werfen oder zieht euch ein Stück des Weges weiter oben selbst per Greifhaken hin. In einer der kleinen Höhlen, wo bei eurem ersten Besuch Moblins auf euch schossen, steht eine Kiste mit Herzteil drin.

18 HYRULE-STADT

Am Osteingang von Hyrule-Stadt steht im Inneren ein alter Mann, der euch um Spenden von entweder 30 oder 50 Rubinen bittet. Überweist ihm insgesamt 1.000 Rubine auf sein Gebets-Konto und die Göttinen belohnen euch mit einem Herzteil, das plötzlich vom Himmel herabschwebt.

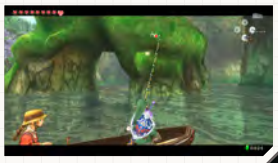
19 HYLIA-SEE

Begebt euch mit dem Greifhaken im Gepäck zur Quelle des Lichtgeistes Ranelle. Zieht euch auf der Rückseite der Kammer mit dem Greifhaken nach oben, geht durch die Tür und zündet die zwei Fackeln vor euch an. Daraufhin erscheint eine Kiste mit dem Herzteil darin, das ihr euch freilich schnappt.



20 ANGELTEICH

Hier erwartet euch eines der wohl am gemütlichsten zu ergatternden Herzteile. Sprecht mit Seena in der Hütte und mietet euch ein Boot. Werft, sobald ihr im Wasser seid, die Angel in Richtung des Herzteils aus, das auf dem Felsen in der Mitte liegt. Sobald ihr es getroffen habt, ist es euer.



21 HYLIA-SEE

Sprecht am Hylia-See an einem der zwei möglichen Punkte, die euch auf der Map angezeigt werden, als Wolf mit dem Vogel Christa. Sammelt beim Flug-Minispiel ausschließlich Erdbeeren ein, um die geforderte Punktezahl von 10.000 mühelos zu erreichen. Als Belohnung gibt's ein Herzteil.

22 HYLIA-SEE

Um an dieses Herzteil zu gelangen, müsst ihr Dumnus' Hühner-Flugspiel aktivieren und zur Zielplattform fliegen. Landet auf der zweiten Plattform von oben – jene, welche sich nicht bewegt – und öffnet die Kiste mit dem Herzteil. Aufgrund der kleinen Landfläche nicht ganz einfach!

23 MINI-DUNEON 1

Sprengt auf der Ebene östlich von Kakariko den Felsen frei und begebt euch in den kleinen Dungeon dahinter. Kämpft euch im Inneren bis zum letzten Raum der Höhle im Nordwesten durch, zündet die Fackeln an und freut euch über die nun erscheinende Kiste mit dem Herzteil in ihrem Inneren.

24 HEILIGER HAIN – WALD

Begebt euch im verwirrenden Wald vor dem Heiligen Hain zu der runden Arena, in der ihr das Horror Kid bekämpft habt. Sprengt den Felsen in der Mitte und grabt euch durch das Loch darunter. Besiegt im Inneren der Höhle alle Feinde und holt euch dafür im Anschluss das Herzteil aus der Kiste.

25 MINI-DUNGEON 2

In der Nähe der Heul-Statue am Hylia See findet ihr den mit einem Felsen versperrten Eingang zum zweiten Mini-Dungeon. Schlagt euch durch die Höhle hindurch – Bomben oder der Morgenstern sind dafür Pflicht –, zündet die zwei Fackeln im letzten Raum an und öffnet die Kiste, die erscheint.

26 MOBLIN-LAGER

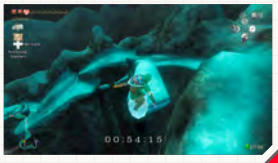
Im Lager der Moblins in der Gerudo-Wüste entdeckt ihr in der nordwestlichen Ecke ein riesiges Spanferkel, das sich am Spieß dreht. Zerstört das knusprige Mahl mit einigen Schwertstreichen und schnappt euch das Herzteil, welches daraufhin auf den Boden unterhalb des Spießes fällt.

27 VERGESSENES DORF

Nachdem ihr das Vergessene Dorf das erste Mal betreten habt, kehrt ihr später zurück und seht, dass es nun von Katzen bevölkert wird. Redet mit dem Hühner-Chef hinter dem Gebäude auf der Westseite (durch die Fenster brechen!) und redet auf seine Anweisung hin mit all euren felinen Freunden.

28 EISGIPFEL-SNOWBOARD-PISTE

Kehrt zum Anfang der Snowboard-Abfahrt zurück, nachdem ihr die Bergruine absolviert habt. Besiegt nacheinander den Yeti und seine Frau Matonia im Snowboard-Rennen und lasst euch von der eisigen Schönheit daraufhin für den Sieg mit einem schmucken Herzteil belohnen.



29 WALDSCHREIN

Das erste Herzteil im Waldschrein findet ihr in dem Raum mit den zwei großen Pflanzen, die euch verschlucken können. Werft von oben herab einen Bomben-Krabbler in den Schlund der einen Flora-Kreatur. Ist sie auf diese Weise besiegt, holt ihr euch das Herzteil aus der Kiste in der Nische dahinter.

30 WALDSCHREIN

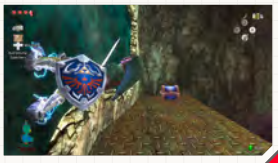
Begebt euch in den östlichsten Raum des Waldschreins und ihr seht vier Fackeln, von denen zwei entzündet sind. Anstatt die restlichen anzufackeln, löscht ihr diesmal die brennenden Exemplare mit dem Sturm-Bumerang und holt euch das Herzteil aus der Kiste, die dadurch zugänglich wird.

31 MINE DER GORONEN

Nach eurem Treffen mit dem Goronen-Ältesten Don Ziegel gelangt ihr in eine Kammer, in der ihr mithilfe der Eisenstiefel an der Decke wandern könnt. In einer Kiste im Nordwesten des Raums findet ihr auf diese Weise eine Kiste, in der das begehrte Herzteil auf euch wartet – schnappt es euch!

32 MINE DER GORONEN

Im zweiten Stock des Dungeons findet ihr euch in einem Raum mit einer Zugbrücke wieder. Auch hier wandert ihr mithilfe der Eisenstiefel an der Wand und der Decke entlang. Wandert bis zu der Erhebung im südlichen Bereich des Raums, auf der sich eine Kiste mit dem Herzteil darin befindet.



33 SEESCHREIN

Für das erste Herzteil im Seeschrein müsst ihr zuallererst den Greifhaken erlangt haben. Zieht euch damit im Hauptraum des Dungeons auf die Oberseite des Kronleuchters, der in der Mitte an der Decke hängt. Hier wartet sie auch schon auf euch, die Kiste mit dem hübschen Herzteil innen drin.

34 SEESCHREIN

Für dieses Herzteil muss das Wasser in den westlichen Bereich des Dungeons fließen. Wenn das der Fall ist, dann begebt euch im ersten Stock in den westlichen Bereich und lauft über die dank des Wassers gehobene Brücke. Stellt euch hier auf den Druckschalter und zieht euch mit dem Greifhaken zur Kiste.

35 WÜSTENBURG

Dieses Herzteil könnt ihr euch in der Hauptkammer der Wüstenburg zu eigen machen. Zieht euch auf der linken Seite der Treppe mit dem Greifhaken über den Treibsand und freut euch über das Herzteil, welches in der Kiste auf euch wartet, die ihr hier findet. Yay, mehr Lebensenergie!

36 WÜSTENBURG

Im Raum mit dem Treibsand und den vielen Gleiter-Schienen, den ihr kurz nach dem Erhalt des Gleiters betretet, begebt ihr euch in einen der „Pools" in der Mitte des Raums. Darin wartet – was für eine Überraschung! – das nächste Herzteil, welches ihr euer hungrigen Energieleiste hinzufügt.

37 BERGRUINE

Kehrt, vom zweiten Stock kommend, in die Eingangskammer zurück, sobald ihr den Morgenstern besitzt. Benutzt das hübsche Ding, um mithilfe der schwingenden Plattformen zu der Kiste zu gelangen, welche sich direkt über dem Eingang des Dungeons befindet. Vorsicht vor dem Eisspeer-Werfer!

38 BERGRUINE

Im südöstlichen Raum im zweiten Stock der Bergruine erwartet euch das nächste Herzteil. Der Boden des Raumes weist an einer Stelle verdächtige Risse auf. Zerstört die brüchige Stelle mit Bomben oder dem Morgenstern, springt in das Loch, welches sich auftut und holt euch das Herzteil.

39 ZEITSCHREIN

Für dieses Herzteil benötigt ihr den Kopierstab und seid im Idealfall noch gemeinsam mit der durchschlagskräftigen Steinstatue unterwegs. Im Raum mit den verschiebbaren Wänden stellt ihr die Statue oder eine der kleinen Statuen auf den Bodenschalter und öffnet die Kiste hinter der Elektro-Barriere.

40 ZEITSCHREIN

Mit dem Kopierstab im Gepäck geht's im fünften Stock in den südlichsten Raum. Führt zwei kleine Statuen zu den Bodenschaltern, welche sich hinter den Geländern an den Seiten des Raumes befinden, und eine Kiste erscheint in einer kleinen Nische in der Wand. Darin findet ihr das Herzteil.

41 ZEITSCHREIN – EINGANG

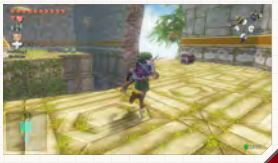
Dieses Herzteil findet ihr nicht direkt im Tempel, sondern im Eingangs-Raum davor. Führt mithilfe des Kopierstabs die Eulenstatue rechts der Treppe beiseite und begebt euch in die kleine Nische, die sich dahinter verbirgt. Hier steht sie, die Kiste mit dem Herzteil, nach dem es euch gelüstet.

42 KUMULA

In der ersten Etage des Dungeons stellt ihr euch in einem kreisrunden Raum dem Kampf gegen eine beißwütige Pflanze, die ihr mit Bomben bezwingt. Zieht euch danach mit dem Greifhaken an der Wand hoch, klettert am schmalen Sims entlang und öffnet die Kiste hinter der fiesen Beißpflanze an der Decke.

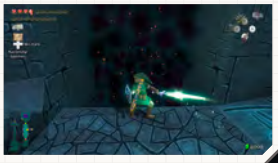
43 KUMULA

Im Raum mit den fliegenden Pflanzen, mithilfe derer ihr durch den Raum „fahrt", steht eine Kiste. Um zu ihr zu gelangen, müsst ihr die Kammer jedoch erst durch die nördliche Tür verlassen und den Raum dann mithilfe der stationär fliegenden Pflanzen durch den Zweiteingang wieder betreten.



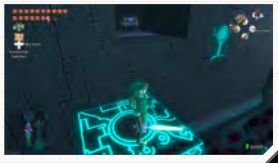
44 SCHATTENPALAST

Wahlweise könnt ihr dieses Herzteil auch mit der Sol ergattern, wir raten aber dazu, zu warten, bis ihr das aufgeladene Masterschwert besitzt. Verjagt im ersten Raum des Ostflügels den Schatten in der zweiten Nische rechts mithilfe des Lichts und zieht euch mit dem Greifhaken zur Kiste, die dort steht.



45 SCHATTENPALAST

Auch dieses Herzteil erfordert entweder Sol oder aufgeladenes Masterschwert. Im Westflügel des Dungeons vertreibt ihr im ersten Raum den Schatten und stellt euch auf die Plattform links. Fahrt damit nach oben und springt in die Nische, in welcher sich die Herzteil-Kiste befindet. Gratulation, das war's!



THE LEGEND OF ZELDA TWILIGHT PRINCESS HD

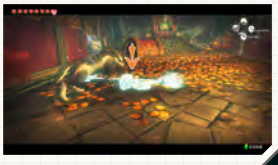
FUNDORTE DER GEISTERSEELEN

Insgesamt 60 Geisterseelen gibt es in *The Legend of Zelda: Twilight Princess HD* zu finden – bei Nacht durchstreifen die rastlosen Verstorbenen Hyrule und die Dungeons. Wir verraten, wo ihr hinmüsst, um alle Seelen aufzuklauben!

Von Lukas Schmid

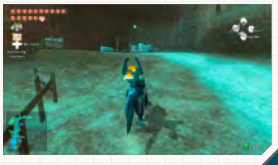
1 HYRULE-STADT

Um an diese verstorbene Seele zu gelangen, müsst ihr nichts tun, außer der Hauptgeschichte zu folgen. Der erste unstete Verstorbene befindet sich in Giovannis Haus, wo wir auf dem Weg zu Schloss Hyrule nach dem dritten Dungeon gezwungenermaßen einen Abstecher hin machen.



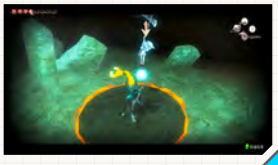
2 KAKARIKO

Sobald es Nacht ist, begebt ihr euch durch Burns' Bombodrom nach oben und landen dort, wo ihr zu Beginn des Spiels das Bombenlager in die Luft gejagt habt. Über den verkohlten Ruinen des Ortes eurer Untat schwebt der wehrhafte Geist und wartet darauf, sich mit euch im Kampf zu messen.



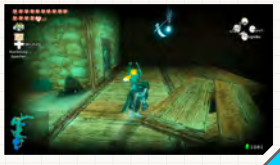
3 FRIEDHOF VON KAKARIKO

Was gibt es Passenderes als einen Geist, der einen Friedhof heimsucht? Das hat sich wohl auch dieser durchscheinende Geselle gedacht und wartet auf der Ruhestätte der Toten hinter Kakariko auf euch. Das passende Ambiente sollte euch aber nicht davon abhalten, ihm ordentlich einzuschenken!



4 KAKARIKO

Begebt euch erneut dorthin, wo ihr den Geist über den Ruinen des Bombodroms bezwungen habt, und dann in Richtung des Aussichtsturms. An dessen Fuß warten die Geisterseele und ihr aggressiver Besitzer schon auf euch. Also verwandelt ihr euch in Wolf-Link und beißt herzhaft in die Geisterwade!



5 KAKARIKO

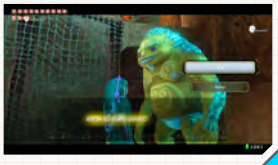
Wenn ihr schon am Friedhof unterwegs seid, dann begebt euch doch gleich weiter auf Geistersuche! Der nächste Seelenträger ist aber gewiefter als sein Friedhof-Kumpan und versteckt sich unter einem der Grabsteine. Einmal kurz daran geschoben und der Leuchteknilch offenbart sich!

6 WALD VON PHIRONE

Zurück zum Anfang; sobald der Phirone-Wald vom giftigen lila Rauch überzogen wurde und ihr frei über die Wolfsgestalt verfügen können, begebt ihr euch dorthin und springt mit Midnas Hilfe in den ausgehöhlten Baumstamm in der Mitte. Dort wartet der Laternenträger schon!

7 WEG ZUM TODESBERG

Um zu diesem Geist zu gelangen, benötigt ihr entweder den Greifhaken oder ihr lasst euch von dem freundlichen Goronen auf dem Wegstück von Kakariko zum Gorondorf auf die Klippe hinter ihm schleudern. Einmal oben, seht ihr nachts den leuchtenden Geist, der dort sein Unwesen treibt.



8 ZORA-WASSERFALL

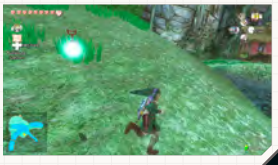
Das Gebiet unterhalb des Wasserfalls der Zoras ist ein wenig übersichtlich, dieser Geist ist dennoch kaum zu übersehen. Begebt euch, kommend vom Gebiet mit dem Angelteich, links unter den Wasserfall und ihr seht die Laterne des Seelenträgers bereits in der Nähe einer kleinen Kiste schweben.

9 ZORA-WASSERFALL

Auch den nächsten Geist findet ihr beim Zora-Wasserfall unterhalb der Zora-Höhle. Auf der Landmasse rechts des Flusses seht ihr ein durch mehrere Lücken durchbrochenes Stück Weg, über das ihr mit Midnas Hilfe hinwegkommt. Der gesuchte Geist schwebt in einer der Lücken herum.

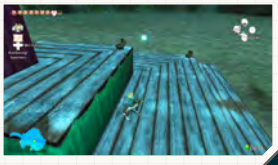
10 ZORA-FLUSS

Gegenüber der Hütte mit dem Kanu-Minispiel und dem Angelteich könnt ihr ein Stück Land mit einer leichten Erhebung erkennen. Schwimmt hinüber und schon seht ihr den Geist, der euch wie üblich sofort angreift. Aber gegen die spitzen Zähne von Wolf-Link hat er freilich keine Chance!



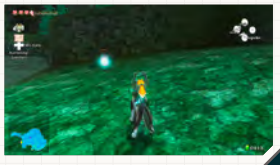
11 HYLIA-SEE

Um an diese Geisterseele heranzukommen, müsst ihr zunächst eine kleine Investition tätigen und das Hühnerflug-Spiel aktivieren. Segelt dann mithilfe des Huhns zur Siegerplattform. Nachts könnt ihr auf einer der hölzernen Ebenen den Geist erkennen. Passt aber auf, dass ihr nicht herunterfallt!



12 HYLIA-SEE

Weiter geht es erneut in der Nähe des feuchten Nass. Im Westen des Hylia-Sees seht ihr den Geist auf einer recht großen Grasfläche herumschweben. Rennt also über den schmalen Landstreifen inmitten des Sees und schickt euren Widersacher nach kurzem Kampf ins virtuelle Jenseits.

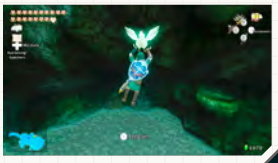


13 HYLIA-SEE

Anscheinend fühlen sich Geister zum Wasser hingezogen, denn auch dieser leuchtende Geselle hält sich am Ufer des Hylia-Sees auf. Im Süden des Gewässers spukt er herum und wartet auf Wolf-Links Fänge. Springt über die Plattformen im Wasser zu ihm und macht ihm den Garaus.

14 HYLIA-SEE

Wie schon zuvor setzt die Eroberung dieser Geisterseele voraus, dass ihr das Hühnerflug-Minispiel in Angriff nehmt. Macht während des Flugs eine 180-Grad-Wende und ihr seht den Geist auf einem schmalen Vorsprung überhalb des Sees residieren. Also hingeflogen, zugebissen und die Seele ist euer.



15 HYLIA-SEE

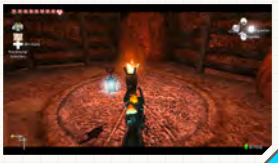
Im Südosten des Hylia-Sees ragt ein Wachturm hoch in den Himmel über Hyrule empor. Ihr müsst aber nicht hinaufklettern, sondern euch nur zum Fuß des Turms begeben. Dort nämlich findet ihr den nächsten Geisterseelen-Träger, der euch natürlich kaum etwas entgegenzusetzen hat.

16 MINI-DUNGEON 1

Am Rand der kleinen Ebene im Westen von Kakariko findet ihr, versteckt hinter einem sprengbaren Felsen, einen verzweigten Mini-Dungeon. Wenn ihr ihn durchstreift, stoßt ihr auf eurem Weg irgendwann unweigerlich auf den Geist, der euch seine Seele nach einem kurzen Kampf überlässt.

17 MINI-DUNGEON 2

Zurück zum Hylia-See! Hier entdeckt ihr in der Heul-Statue nämlich den zweiten Mini-Dungeon des Spiels. Schon sehr früh stoßt ihr darin auf den ersten geisterhaften Bewohner der Höhle. Wie üblich verwandelt ihr euch in eure Wolf-Gestalt und beißt herzhaft zu, um siegreich zu sein.



18 MINI-DUNGEON 2

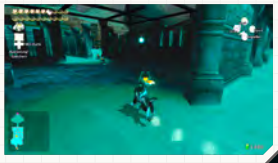
Der zweite Mini-Dungeon ist ein ganzes Stück umfangreicher als jener in der Nähe von Kakariko. Somit habt ihr bereits jede Menge Laufmeter hinter euch gebracht, wenn ihr dem zweiten Geist etwa nach der Hälfte des Dungeons gegenübersteht. Das hindert euch aber nicht daran, ihm die Seele zu rauben.

19 MINI-DUNGEON 2

Wer so weit gekommen ist, wird in der letzten Kammer des zweiten Mini-Dungeons nicht nur mit einem Herzteil, sondern auch einer Geisterseele belohnt. Die Voraussetzung dafür ist freilich, dass ihr ihren Besitzer erst einmal besiegt. Das ist für echte Hyrule-Helden aber natürlich kein Problem!

20 MOBLIN-LAGER

Erinnert ihr euch an den Raum, in dem ihr in der Gerudo-Wüste inmitten des Moblin-Lagers gegen den Moblin-Anführer in die Schlacht gezogen seid? Hierhin begebt ihr euch irgendwann nach der Schlacht in der Nacht erneut und besiegt den Geist, der inzwischen hier sein Unwesen treibt.



21 EINGANG WÜSTENBURG

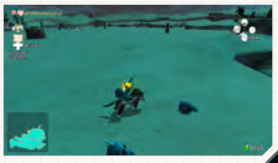
Die Wüstenburg ist die Heimat von gleich vier Geistern nebst deren Seelen. Schon bevor ihr überhaupt einen Fuß in den Dungeon setzt, erwartet euch rechts davon jedoch ein Geist, der hier mit seiner Lampe Licht in die Nacht bringt – zumindest so lange, bis ihr ihm den Garaus gemacht habt.

22 GERUDO-WÜSTE

Westlich des Eingangs zum Moblin-Lager seht ihr in der Gerudo-Wüste einen Baum auf einem Vorsprung stehen. Zieht euch mithilfe des Greifhakens empor und sofort seht ihr euch einem euch feindlich gesinnten Geist gegenüberstehen. Besiegt ihn und schnappt euch, wie üblich, seine Seele.

23 GERUDO-WÜSTE

Halt, stopp! Bleibt genau dort, wo ihr euch nach dem Sieg über Geist Nummer 22 befindet. Zu euren Füßen seht ihr mithilfe eures Gespürs zwischen einigen Totenköpfen ein Loch, in das ihr euch in Wolfsgestalt buddeln könnt. Im Inneren der darunter liegenden Höhle wartet der Geist auf euch.

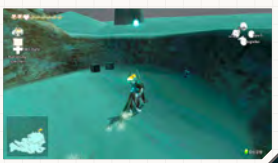


24 GERUDO-WÜSTE

Halt, stopp, die Zweite! In derselben Höhle, in der ihr gegen Geist Nummer 23 euer kämpferisches Geschick bewiesen habt, greift euch gleichzeitig ein zweiter Widergänger an. Eine Schlacht gegen gleich zwei Geister ist zwar ein wenig schwerer, für Held Link aber natürlich dennoch kein Problem.

25 GERUDO-WÜSTE

Kurz vor dem Eingang zum Moblin-Lager biegt ihr nach links ab und findet euch in einem kleinen Bereich mit Kisten und einem Totenschädel wieder. Seid ihr des Nachts unterwegs, findet ihr hier zudem den nächsten Geist, dem ihr gegen seinen Willen die Seele entreißt. Das Heldenleben ist brutal!



26 GERUDO-WÜSTE

Um an diese Geisterseele zu gelangen, ist ein wenig Vorarbeit vonnöten. Zuallererst müsst ihr euch zur Erhebung im Südosten der Wüste begeben, euch mittels Greifhaken hochziehen, das Brückenstück zurück nach Eldin beamen und dann bei Nacht wieder zurückkommen und gegen den Geist kämpfen.

27 GERUDO-WÜSTE

Gleich ist euer ausgedehnter Geister-Ausflug in die Wüste geschafft! Ganz in der Nähe des Punktes, wo ihr nach dem Kanonen-Flug im Sand landet, findet ihr im Südwesten des Gebiets einen Geist, der seine Runden zieht. Macht ihn fertig und schnappt euch die Seele, die er liegen lässt.

28 EINGANG BERGRUINE

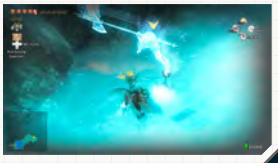
Aus der warmen Wüste begebt ihr euch nun ins bitterkalte Gebirge. Vorm Eingang der Bergruine dreht ihr euch um, verwandelt euch in eure Wolfsform und lauft durch den Tiefschnee den gewundenen Pfad des kleinen Hügels rechts von euch nach oben. Auf der Spitze trefft ihr den gesuchten Geist.

29 SCHNEEBERGE

Auf dem Berghang zwischen dem Gewässer mit den Eisschollen und dem Eingang zum Übergang zum Snowboard-Minispiel seht ihr auf einem Vorsprung einen einzelnen Baum stehen. Begebt euch dorthin und sucht den Geist heim, der seinerseits das Gebiet um den Baum herum heimsucht.

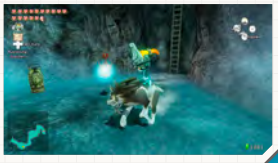
30 SCHNEEBERGE

Ziemlich weit im Osten des Gebiets mit den Eisschollen seht ihr einen Felsen, der aus dem Schnee emporragt. Begebt euch in der Nacht dorthin und ihr entdeckt eine weitere unruhige Seele, der ihr den Weg ins virtuelle Nirwana bereitet – bevor ihr euch die Seele selbst schnappt. Wie gemein!



31 SCHNEEBERGE

In der kleinen Höhle zwischen dem Gebiet mit den Eisschollen und dem Snowboard-Minispiel seht ihr einen Eisbrocken, den ihr mittels Morgenstern zerstört. Ist das getan, erscheint der Geist und ihr verwandelt euch schnellstmöglich in eure Wolfsform, um eine Chance gegen ihn zu haben.



32 SCHNEEBERGE

Weit im Osten des Gebiets mit den Eisschollen steht ein weiterer einsamer Baum. Wie bei Geist Nummer 29 treibt das gesuchte Spektralwesen dort sein Unwesen. Gut, dass das die letzte Seele ist, die ihr euch in den Schneebergen holen müsst – auch Helden frieren schließlich irgendwann einmal.

33 VERGESSENES DORF

Wenn ihr nach eurem ersten Besuch ins vergessene Dorf zurückkehrt, ist ein Stück des Balkongeländers verschwunden und ihr könnt euch mit dem Greifhaken hochziehen. Das ist wichtig zu wissen, denn oben wartet ein Geist, der uns freundlicherweise seine wertvolle Seele überlässt.

34 DRILLHÖHLE

In der Gerudo-Wüste können wir uns in die 50 Ebenen umfassende, sogenannte Drillhöhle begeben, in der unser kämpferisches Geschick auf die Probe gestellt wird. Für den ersten Geist, der hier residiert, genügt es aber, bis zu Ebene 17 zu gelangen. Besiegt am besten zuerst die anderen Gegner.

35 DRILLHÖHLE

Es stellt sich die Frage, wie euer Gegner überhaupt dahingekommen ist – jedenfalls wartet der nächste Seelenbesitzer auf Ebene 33 der Drillhöhle auf euch. Freunde schlechter Wortspiele könnten meinen, wer hier freiwillig wohnt, muss wohl von allen guten Geistern verlassen sein. Haha. Ha.

36 DRILLHÖHLE

An diese Geisterseele zu gelangen, ist eine der langwierigsten Herausforderungen auf der Suche nach Giovannis Seelenglück. Der Geist, der das gute Stück sein Eigen nennt, wartet auf Ebene 44 der Drillhöhle in der Gerudo-Wüste auf euch. Auf diesen Sieg erst einmal eine Flasche rotes Elixier!

37 HEILIGER HAIN – WALD

In dem verwirrenden Waldstück, in dem ihr zu Beginn Jagd auf das Horror Kid gemacht habt, schwimmt ihr unter dem Wasserfall hindurch und klettert am riesigen Baumstamm nach oben. Dort hockt der Geist auf einem Baumstumpf und denkt sich nichts Böses – bis wir um die Ecke kommen und ihm die Seele rauben.

38 HEILIGER HAIN – WALD

In einer der beiden runden Arenen, in denen ihr gegen das Horror Kid gekämpft habt, sprengt ihr den großen Felsen in der Mitte in die Luft. Daraufhin poltert sofort der gesuchte Geist hervor. Fackelt nicht lange, verwandelt euch in einen Wolf und befreit den Wald von diesem unheiligen Spuk.

39 HEILIGER HAIN

Irgendwann zieht auch in dem Raum, in dem ihr das Master Schwert gefunden habt, die Nacht auf. Und mit der Nacht erscheint auch der nächste Geist, der euch sofort ans Leder will, wenn er euch sieht. Also besiegt ihr ihn und raubt ihm die Seele – in reiner Notwehr, versteht sich natürlich.

40 HYRULE-EBENE – RANELLE

In dem Abschnitt der Hyrule-Ebene nördlich von Schloss Hyrule (dem Areal mit dem Flusslauf und der Brücke in der Mitte) wartet der nächste Geist auf euch. Und zwar wartet er mitten auf dem Wasserübergang, sobald die Nacht hereingebrochen ist. Besiegt ihn und holt euch die Seele.

41 HYRULE-EBENE – RANELLE

Im selben Areal wie Nummer 40 wartet auch Geist Nummer 41. Im Osten der Ebene findet ihr einige Grasbüschel, zwischen denen ihr euch ins Erdreich graben könnt. Das solltet ihr tun – denn unter Tage könnt ihr euch die heiß ersehnte Seele schnappen. Und das ist noch nicht einmal alles …

42 HYRULE-EBENE – RANELLE

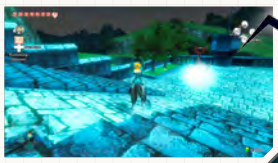
… denn der nächste Geist wartet in genau derselben Höhle auf euch und greift euch sogar gleichzeitig an. Konzentriert euch beim Kämpfen am besten auf einen Geist nach dem anderen und weicht gleichzeitig den Angriffen des zweiten Feindes aus. Als Belohnung gibt's zwei Seelen zum Preis von einer!

43 HYRULE-EBENE – ELDIN

In dem Abschnitt der Hyrule-Ebene östlich von Kakariko wartet der nächste spirituelle Widersacher auf euch und eure scharfen Zähne. Er wartet direkt unterhalb des Baums auf dem leicht erhöhten Teil der Ebene. Sorgt dafür, dass die Bewohner von Kakariko ohne Angst vor Geistern leben können.

44 HYRULE-STADT – SÜDAUSGANG

Wenn ihr Hyrule-Stadt Richtung Süden verlasst, findet ihr euch auf ausladenden Steinstufen wieder. Genau hier wollt ihr auch hin, denn sobald die Nacht hereingebrochen ist, treibt hier der nächste Geist sein Unwesen. Schnappt euch seine Seele und besiegt ihn – halt, nein, genau andersrum natürlich!



45 HYRULE-STADT – WESTAUSGANG

Was für ein Horror – auch beim Westausgang von Hyrule-Stadt erwartet euch ein Geist! Fraglich, warum das den Bewohnern der Stadt bisher nicht aufgefallen ist … Ihr habt jedoch keine Zeit für philosophische Fragen, also schenkt dem durchsichtigen Fiesling als Wolf schnellstmöglich ein!

46 HYRULE-EBENE – PHIRONE

In dem Teil der Hyrule-Ebene zwischen Latoan und dem Gebiet südlich von Hyrule-Stadt trefft ihr auf den nächsten Spektralgegner. Er lungert ziemlich genau in der Mitte des Areals herum und denkt sich nichts Böses. Oder vielleicht doch. Wir wissen es nicht. Aber vermöbelt ihn trotzdem.

47 HYRULE-EBENE – RANELLE

Von dem kleinen Areal östlich von Hyrule-Stadt aus gelangt ihr zu einem verfallenen Amphitheater. Dieses ist das Ziel eurer Reise, denn sobald die Nacht ihren Schleier über die virtuelle Welt geworfen hat, taucht auch hier ein Geist auf. Also besiegt ihn und klaut ihm seine Seele. Drama pur – wie im Theater!

48 HYRULE-EBENE – RANELLE

Wenn ihr die Brücke über dem Hylia-See in südlicher Richtung überquert, kommt ihr zu den Wurzeln eines riesigen Baums. Lauft noch ein wenig weiter und zerstört mit Bombenpfeilen die Felsen auf den Klippen. Zieht euch mit dem Greifhaken hoch und besiegt den Geist, der sich dort befindet.

49 WÜSTENBURG

Diesen Geist trefft ihr automatisch, wenn ihr die Wüstenburg erkundet. De facto müsst ihr ihn sogar bezwingen, da seine Seele – wie auch jene seiner folgenden drei Kollegen – benötigt wird, um den Tempel abzuschließen. Er greift euch automatisch an, sobald ihr das erste Mal die Hauptkammer betretet.

50 WÜSTENBURG

Im Nordwesten der Wüstenburg wartet der nächste dieser besonderen, größeren Geister. In einem runden Raum harrt er auf euer Eintreffen und versteckt sich zwischen Laternen an der Wand. Das Gespür von Wolf-Link lässt sich allerdings nicht so leicht täuschen, sodass die Seele schnell euer ist.

51 WÜSTENBURG

Im Osten des Dungeons gelangt ihr in einen Raum, in dem euch unter anderem zwei Zombieritter sowie diverse kleine Skelette erwarten. Grabt an der unscheinbaren, sandigen Stelle an der Wand und ihr holt einen Ziehgriff empor. Betätigt ihn und eine Kammer mit dem Geist darin öffnet sich.

52 WÜSTENBURG

Im Osten der Hauptkammer trefft ihr auf den letzten der Wüstenburg-Geister. Der Knabe hat einen besonderen Trick in petto und stellt drei Kopien seiner selbst her. Das soll euch aber nicht stören – den echten Widersacher erkennt ihr daran, dass seine Laterne ein wenig heller leuchtet als jene der anderen.

53 BERGRUINE

Auf, auf, zum nächsten Dungeon! Nun verschlägt es euch in die Bergruine im eisigen Gebirge Hyrules. Allzu lange müsst ihr nicht suchen, denn der unheilige Unhold erwartet euch direkt in der Eingangshalle des herrschaftlichen Gebäudes. Zeigt ihm, wer die Hosen anhat, und holt euch die Seele.

54 BERGRUINE

In der zweiten Etage des Tempels begebt ihr euch in den südwestlichen Raum und zerstört mithilfe des Morgensterns die riesigen Eisbrocken, welche die Nische in der Wand blockieren. Dahinter versteckt sich – Überraschung! – der nächste Geist. Greift ihn an und erleichtert ihn um sein Hab und Gut.

55 BERGRUINE

Sobald ihr den Morgenstern gefunden habt, begebt ihr euch zurück in die Eingangshalle des Dungeons. Dort wartet nämlich noch ein weiterer Geist auf euch! Um ihn hervorzulocken, zerstört ihr die mittlere Rüstung an der westlichen Wand. Stocksauer greift euch der Geist dann an – sein Pech!

56 ZEITSCHREIN

Nach der eisigen Bergruine verschlägt es euch nun im Zeitschrein in die Vergangenheit. Im sechsten Stock zieht ihr euch im Waagen-Raum mit dem Greifhaken in der Mitte hoch, fahrt mit dem Gleiter die Wand entlang und besiegt den Geist vor der Tür, die zum Bossschlüssel führt.

57 ZEITSCHREIN

Im dritten Stock könnt ihr den Geist hinter einem goldenen Tor im Aufzug-Raum erkennen. Haut das Tor entweder kurzerhand klein, wenn ihr gemeinsam mit der Steinstatue unterwegs seid, oder führt mithilfe des Kopierstabs eine der kleinen Statuen auf den Druckschalter, der das Tor öffnet.

58 ZEITSCHREIN – AUSGANG

Nicht direkt im Tempel, sondern im Raum mit der Lichttreppe direkt davor benutzt ihr den Kopierstab, um die Eulenstatue rechts der Treppe zur Seite zu bewegen. Kaum ist das getan, erscheint auch schon der Geist und ihr könnt ihn bezwingen, um an seine wertvolle Seele zu gelangen.

59 KUMULA

Im Osten des dritten Stocks gelangt ihr zu einem Raum, in dem ihr euch mittels Greifhaken an fliegenden Pflanzen festhalten müsst. Lasst euch von der zweiten Pflanze bis zur Pflanze neben dem einsamen Baum tragen, zieht euch hin und erledigt den Geist, der unterhalb auf euch wartet.

60 KUMULA

Im Außenbereich des runden Raums, in dem ihr den Bossschlüssel gefunden habt, begebt ihr euch als Wolf über die Seile und klettert als Mensch am Efeu entlang, bis ihr dem Geist auf einer Plattform gegenübersteht. Gratulation, das war's – nun könnt ihr den armen Giovanni von seinem Leid erlösen!

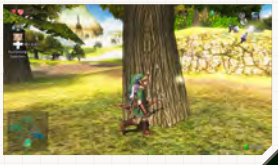
THE LEGEND OF ZELDA TWILIGHT PRINCESS HD

FUNDORTE DER GOLDENEN INSEKTEN

Das durchgeknallte Mädchen Agnetha hat ein Faible für Insekten – und uns kommt die ehrenvolle Aufgabe zu, die Krabbler zu fangen und ihr zu bringen. Wir trotzen dem Ekel und nennen die Fundorte der Viecher! Von Lukas Schmid

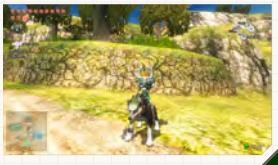
1 NASHORNKÄFER M.

Dieses wunderbare Mitglied der Insektenwelt findet ihr in der Hyrule-Ebene in Phirone. Er sitzt auf einem Baum auf der leichten Erhebung in der Mitte der Ebene. Ihn zu ergattern, ist denkbar einfach: Geht einfach hin und schnappt euch das hübsche Ding mit einem simplen Knopfdruck.



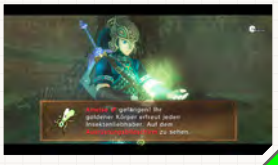
2 NASHORNKÄFER W.

Auch den weiblichen Nashornkäfer wollt ihr natürlich euer Sammlung hinzufügen. Hierzu begebt ihr euch zur westlichen Begrenzung der Hyrule-Ebene von Phirone. Auf einem Vorsprung hockt das Vieh auf einem Baum. Holt es mit dem Sturm-Bumerang oder dem Greifhaken zu euch herab.



3 AMEISE M.

Der nächste Krabbler wartet auf dem Friedhof von Kakariko auf euch. Wandert zwischen den Grabsteinen hindurch und geht die Treppe nach oben. Auf der rechten Seite steht ein Baum, dort hockt das güldene Insekt, bereit, von euch in eurer Tasche verstraut zu werden. Iiih, ekelhaft!



4 AMEISE W.

Der Fundort dieses frechen Insekts dürfte euch unter Umständen am meisten Probleme bereiten. Der Krabbler befindet sich nämlich nicht außerhalb, sondern im Inneren des leer stehenden Hauses auf der Westseite von Kakariko. Dort leuchtet die weibliche Ameise fröhlich am Boden.

5 SCHMETTERLING M.

Den männlichen Schmetterling könnt ihr auf der kleinen Ebene direkt östlich von Hyrule-Stadt eurer Sammlung hinzufügen. Hier seht ihr kurz vor dem Amphitheater ein paar Blumen. Genau in der Mitte davon wohnt das Insekt und ist nur einen Knopfdruck von eurer Beutetasche entfernt.

6 SCHMETTERLING W.

Für die weibliche Variante des Schmetterlings müsst ihr euch ein wenig mehr anstrengen. In der Nähe des Eingangs des Pfads zum Hylia-See könnt ihr euch mit dem Greifhaken zu einem kleinen Vorsprung hochziehen. Zielt hierzu auf den Efeu. Oben wohnt das Tierchen inmitten eines Blumenfelds.

7 GESPENSTSCHRECKE M.

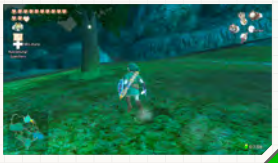
Für dieses ekelhafte Exemplar begebt ihr euch zum Südende der Eldin-Brücke. Dort hockt die männliche Ausführung der Gespenstschrecke auf dem Brückenbogen. Um an sie heranzukommen, greift ihr wieder einmal wahlweise zum Sturm-Bumerang oder zu eurem treuen Greifhaken.

8 GESPENSTSCHRECKE W.

Nachdem ihr die Südseite der Eldin-Brücke abgeklappert habt, ist jetzt das nördliche Ende dran. Die weibliche Gespenstschrecke hockt hier an der Felswand etwas nördlich der Brücke. Sturm-Bumerang und Greifhaken sind eure Mittel der Wahl, um euch das gespensterhafte Tier anzueignen.

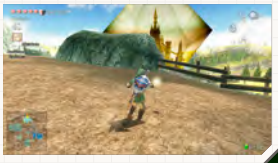
9 HIRSCHKÄFER M.

Um an dieses beeindruckende Exemplar der Insektenwelt zu gelangen, begebt ihr euch in die Hyrule-Ebene nördlich von Schloss Hyrule. Östlich der Brücke steht ein Baum, auf dem es sich der dicke Brummer gemütlich gemacht hat. Hoffentlich ist er nicht zu schwer für Links Beutetasche!



10 HIRSCHKÄFER W.

Bleibt für den weiblichen Hirschkäfer in der Hyrule-Ebene nördlich von Schloss Hyrule und wandert den felsigen Pfad im Norden empor. Hier entdeckt ihr einen Höhleneingang mit einem Felsen davor. Der gesuchte Krabbler fliegt in dieser Gegend herum. Holt ihn euch mit Sturm-Bumerang oder Greifhaken.

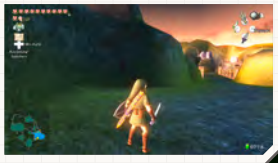


11 GOTTESANBETERIN M.

Um das kleine Tierchen zu finden, begebt ihr euch zur Brücke, die über den Hylia-See führt, und schaut euch bei dem Ende des Bauwerks um, bei dem sich Dumnus' Hühnerflugstation befindet. Wieder einmal holt ihr das Vieh mit Sturm-Bumerang oder Greifhaken vom Brückenbogen herab.

12 GOTTESANBETERIN W.

Für das nächste goldene Insekt überquert ihr, nachdem ihr die männliche Gottesanbeterin (den Gottesanbeter?) gefunden habt, die Brücke über den Hylia-See. Ihr landet unter den Wurzeln eines riesigen abgestorbenen Baums. Hier hockt das Tier und wartet auf Sturm-Bumerang oder Greifhaken.



13 MARIENKÄFER M.

Der männliche Marienkäfer hat in der kleinen Ebene südlich von Hyrule-Stadt Lager bezogen. Ihr findet ihn in der Nähe des Felsens herumfliegen, über dem ein Schwarm Krähen seine Kreise zieht. Holt ihn euch, wenn er sitzt, ansonsten helfen Sturm-Bumerang und Greifhaken weiter.

14 MARIENKÄFER W.

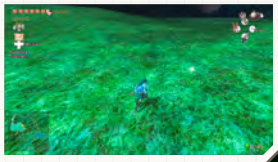
Ebenfalls in dem kleinen Areal südlich von Hyrule-Stadt wartet der weibliche Marienkäfer auf euch. Er ist sehr leicht zu finden: In der Nähe des Brunnens auf den steinernen Treppen hockt die holde Käfermaid im Gras unter dem kleinen Beet und kann ruck-zuck eurer Sammlung hinzugefügt werden.

15 HEUSCHRECKE M.

Bleibt auf der Hyrule-Ebene, diesmal jedoch zieht es euch in den Bereich nördlich von Kakariko. Relativ im Süden der Ebene hockt das gesuchte Tierchen mitten in der Pampa und kann eingesammelt werden – vorausgesetzt, ihr fangt den flinken Krabbler und lasst euch nicht von Gegnern nerven.

16 HEUSCHRECKE W.

Wie ihr maskulines Gegenstück sitzt auch die weibliche Heuschrecke mitten auf der Hyrule-Ebene nördlich von Kakariko und hat anscheinend nichts Besseres zu tun. Sie hat es sich jedoch im Nordosten gemütlich gemacht. Wie auch die männliche Heuschrecke ist das kleine Tier ungeheuer flink!



17 KELLERASSEL M.

Bleibt in der Nähe von Kakariko, verlasst das idyllische Dörfchen diesmal jedoch in Richtung der Ebene im Osten. Die männliche Kellerassel seht ihr sofort, wenn ihr die hölzerne Brücke überquert habt, auf der rechten Seite. Wir hätten das Ding seines Namens wegen ja eher in einem Dungeon erwartet.

18 KELLERASSEL W.

Nach der männlichen Kellerassel ist nun das weibliche Exemplar dran. Um es zu finden, geht ihr vom Fundort ihres Gegenstücks aus die Anhöhe nach oben. Dort seht ihr einen Baum stehen, neben dem Blumen wachsen. Wer hier sucht, der findet auch, denn dort hockt der gesuchte Krabbler.

19 LIBELLE M.

Nun begebt ihr euch ins kühle Nass – oder zumindest in die Nähe davon. Die Libelle hat nämlich beschlossen, dass der Wasserfall der Zoras der ideale Platz zum Leben ist. Auf der Landzunge im Westen unterhalb des Wasserfalls werdet ihr fündig und könnt das schicke Tierchen fangen.

20 LIBELLE W.

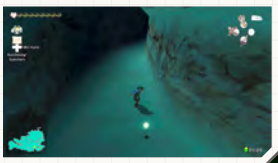
Für das weibliche Libellen-Exemplar begebt ihr euch zum Zora-Fluss, in den Bereich, von dem aus ihr zum Kanu-Minispiel sowie zum Angelteich gelangt. Das holde Flugvieh sitzt auf dem Steg unterhalb des Kanu-Hauses. Holt es mit dem Sturm-Bumerang oder dem Greifhaken zu euch heran.

21 EINTAGSFLIEGE M.

Anscheinend mögen es Eintagsfliegen brütend heiß, denn dieses kurzlebige Mitglied der Insektenwelt hat beschlossen, die Gerudo-Wüste zu bewohnen. Ihr findet den flugfähigen Krabbler ganz im Süden der Sandwüste. Last euch von den Sandwürmern nicht davon abhalten, ihn zu schnappen!

22 EINTAGSFLIEGE W.

Die weibliche Eintagsfliege mag's auch heiß, hat sich aber zumindest ein etwas schattigeres Plätzchen ausgesucht als die männliche Variante: Ihr findet sie im Südosten in einem der tiefen Gräben, die sich durch den Sand ziehen. Aber so gut versteckt, dass ihr sie nicht finden würdet, ist sie nicht!

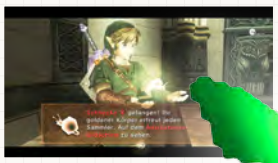


23 SCHNECKE M.

Jetzt wird's schleimig, denn im Heiligen Hain wartet die männliche Schnecke darauf, in eure Sammlung zu wandern. Im Raum, in dem ihr das Positions-Puzzle mit den Statuen gelöst habt, begebt ihr euch in die kleine Nische im Süden. Die Schnecke hockt in der Ecke über dem Eingang.

24 SCHNECKE W.

Für die weibliche Schnecke begebt ihr euch durch das Zeitschrein-Portal in die Vergangenheit und sucht dieselbe Stelle auf, an der sich in der Gegenwart die männliche Schnecke befindet. Gratulation, alle Insekten sind euer – und endlich kann Agnetha ihre skurrile Party feiern!



THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS HD

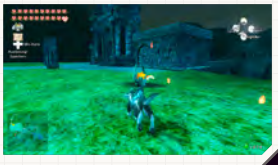
FUNDORTE DER STEMPEL, TEIL 1

Neuigkeiten aus dem Zwielicht – neben Herzteilen, Geisterseelen und Co. sammeln wir in *Twilight Princess HD* nun auch Stempel. Wir verraten die Fundorte der ersten 25 Exemplare der hübschen Dinger – den Rest gibt's in der nächsten N-ZONE!

Von Lukas Schmid

1 LINK (TRAURIG)

Wir beginnen den Stempel-Reigen mit einem tragischen Stempel – Link in seiner traurigen Ausführung. Grabt euch direkt südlich der Eldin-Brücke in das schwarze Loch im Boden und haltet nach einer Schatzkiste Ausschau. Im Inneren findet ihr den gesuchten Stempel für eure Sammlung.



2 LINK (ÜBERRASCHT)

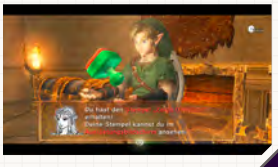
Der Standort dieses Stempels kommt für unseren Helden anscheinend überraschend – wie sonst ist sein Gesichtsausdruck zu erklären? Kämpft euch in der Drillhöhle bis zur zehnten Ebene durch. Dort entdeckt ihr neben der ersten Fee eine Kiste, in welcher das gesuchte Teil ruht.

3 LINK (WÜTEND)

So, einen schlechten Emotionen-Witz noch, dann ist aber Schluss: Link ist sichtbar wütend, dass dieser Stempel dermaßen gut versteckt wurde! Zieht euch in der Ebene nördlich von Hyrule-Stadt mittels Greifhaken und Efeu auf den Vorsprung, grabt euch ins Loch, besiegt die Gegner und greift zu.

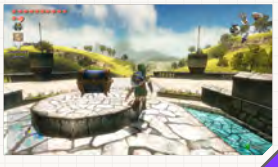
4 ZELDA (FRÖHLICH)

Wir haben gelogen, denn hier kommt noch ein Emotionen-Witz: Angesichts der Tatsache, dass ihr diesen Stempel kurz vor dem Kampf gegen Ganondorf findet, ist Zelda sichtbar fröhlich! Das gute Ding liegt in der Schatzkammer, die ihr direkt vor dem allerletzten Kampf im Spiel betreten könnt.



5 ZELDA (ÜBERRASCHT)

Begebt euch für diesen Stempel in die kleine Ebene südlich von Hyrule-Stadt. Zieht euch mit dem Greifhaken zu einem der Steinpfeiler hoch, fahrt mit dem Gleiter an der Schiene entlang und springt im richtigen Moment ab, um in der Mitte des Brunnens bei der Schatzkiste zu landen.

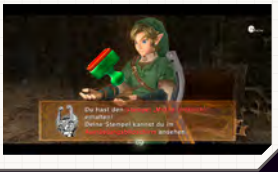


6 ZELDA (WÜTEND)

Wie schon für den Stempel Link (überrascht), zieht es euch für das Exemplar Zelda (wütend) in die Drillhöhle. Diesmal müsst ihr euch jedoch bis zur 20. Ebene durchschlagen. Wie zuvor steht die Kiste neben der Fee und wartet darauf, von euch geöffnet und um den Inhalt erleichtert zu werden.

7 MIDNA (FRÖHLICH)

Wo ihr schon einmal in der Drillhöhle seid, macht doch gleich weiter! Auf Ebene 30 erwartet euch, wieder einmal in einer Kiste neben der großen Fee, der Stempel Midna (fröhlich). Wir spoilern an dieser Stelle und verraten: Auch auf Ebene 40 und 50 gibt es auch Stempel. Nein! Doch! Oooh!

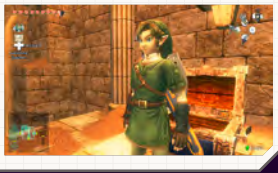


8 MIDNA (TRAURIG)

Den Stempel Midna (traurig) stöbert ihr in der Gerudo-Wüste auf. Westlich des Eingangs zum Moblin-Lager zieht ihr euch mit dem Greifhaken zu dem abgestorbenen Baum auf der Erhebung empor. Grabt euch dort in das Loch, weicht den Gegnern aus und holt euch das gute Teil aus der Kiste.

9 MIDNA (ÜBERRASCHT)

Für Midnas überraschtes Konterfei müsst ihr die Wüstenburg unsicher machen. Im Raum östlich der zentralen Kammer seht ihr einen großen Kronleuchter, den ihr mittels Zugschalter beiseiteschaffen müsst. Begebt euch zur Kiste dahinter und schon geht der Stempel in euren Besitz über.

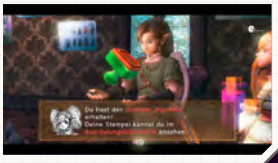


10 MIDNA (WÜTEND)

Passenderweise ist einer der Midna-Stempel im Schattenpalast versteckt. Um ihn zu finden, begebt ihr euch in den Ostflügel des Dungeons und dort in den Raum direkt vor dem ersten Mini-Boss. Mit Sol oder aufgeladenem Schwert im Gepäck, zieht ihr euch hier mit dem Greifhaken zur Kiste hoch.

11 AGNETHA

Um an diesen Stempel zu gelangen, empfehlen wir euch, einmal auf die Seiten mit den Fundorten der Insekten in dieser N-ZONE zu blättern. Sobald ihr zwölf Stück davon gesammelt und bei Agnetha vorbeigrbracht habt, belohnt sie euch für eure Sammel-Mühen mit dem gesuchten Stempel.



12 FEE

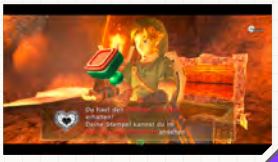
Wer diesen Stempel erhalten möchte, muss Ausdauer beweisen, zuvor müsst ihr euch nämlich durch alle 50 Ebenen der Drillhöhle in der Gerudo-Wüste schlagen. Öffnet unbedingt die Kiste, bevor ihr zur großen Fee hinabspringt, ansonsten müsst ihr noch einmal ganz von vorne loslegen!

13 HERZCONTAINER

Nicht ganz so schwer aufzustöbern wie der Stempel Fee, aber trotzdem mit einer Menge Arbeit verbunden, ist dieses schöne Exemplar eurer Stempel-Sammlung. Ihr findet das Herzcontainer-Exemplar auf Ebene 40 der Drillhöhle. Angesichts dieser Mühen geht Link definitiv nicht stempeln!

14 HERZTEIL

Nördlich der Eldin-Brücke zieht ihr euch mit dem Greifhaken auf den Felsvorsprung empor und geht in die Höhle, die sich dort befindet. Begebt euch mithilfe der Eisenstiefel bis zu ihrem Grund und öffnet dort die Schatzkiste mit euer Belohnung drin. Gleich daneben gibt's übrigens ein Herzteil!

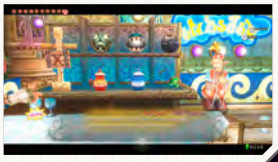


15 HUHN

Um auf die Siegesplattform von Dumnus' Hühnerflugspiel zu gelangen, benötigt ihr ein Huhn. Passenderweise handelt es sich bei der Abbildung des Stempels, den ihr hier ergattern könnt, somit um ein ebensolches. Landet auf der dritten Plattform von oben und passt auf, dass ihr nicht herabfallt!

16 MAROMARKT

Dem Maro-Markt in Kakariko 1.000 Rubine spenden, noch einmal 2.000 Rubine spenden oder dem Goronen am Westtor Quellwasser bringen und anschließend 200 Rubine spenden. In die Maro-Markt-Filiale in Hyrule-Stadt gehen. Stempel für 100 Rubine kaufen. Darüber freuen. Yay!



17 SCHATZTRUHE

Im zweiten Mini-Dungeon in der Nähe der Heul-Statue beim Hylia-See findet ihr diesen Stempel. Ziemlich gegen Ende der Höhle müsst ihr einen Felsen in die Luft sprengen, wodurch sich eine Nische dahinter offenbart. Öffnet die Kiste und schnappt euch den Stempel, passt aber auf die Gegner auf!

18 TANTE

Wenig überraschend findet ihr den Stempel der gruseligen Teleportationshelferin Tante in ihrer Heimat, dem Dungeon Kumula. Im Raum mit den herabstürzenden Säulen, bei denen ihr euch mit dem Doppelgreifhaken von einer zur anderen zieht, geht ihr ganz nach oben und öffnet die Kiste.

19 ZANTO

Im Schattenpalast findet ihr nicht nur einen Midna-Stempel, sondern auch jenen, der den manischen Bösewicht Zanto zeigt. Im Westflügel begebt ihr euch in den Raum mit den vielen Enterhaken-Punkten direkt vor dem zweiten Mini-Boss und zieht euch zu einer der Kisten auf der rechten Seite des Raums.

20 HYLIANISCH G

Begebt euch in Kumula in die dritte Etage und hier in den östlichen Bereich. Im Raum mit den fahrenden Fliegepflanzen haltet ihr euch mit dem Greifhaken an der ersten fest und zieht euch von hier aus zur Pflanze über dem runden Areal mit dem Baum in der Mitte. In der Kiste daneben ist der Stempel.

21 HYLIANISCH H

Der achte Buchstabe des Alphabets lässt sich in der Mine der Goronen aufstöbern. Im Raum mit den vielen Moblins, die mit Feuerpfeilen auf euch schießen, zieht ihr die Eisenstiefel an und springt hinab ins Wasser. Zerstört die Holzbarriere im Westen und öffnet die Kiste, welche sich dahinter versteckt.

22 HYLIANISCH I

Für diesen Stempel begebt ihr euch zur Hyrule-Ebene nördlich von Schloss Hyrule. Westlich des Flusses könnt ihr euch bei einem Grasbüschel im Süden des Areals ins Erdreich graben. In der Höhle besiegt ihr nun einfach alle Gegner, woraufhin die Kiste mit dem Kleinod im Inneren erscheint.

23 HYLIANISCH J

Der zweite Mini-Dungeon beim Hylia-See beherbergt neben dem Stempel Schatztruhe noch ein weiteres Exemplar für eure Sammlung. Hylianisch J findet ihr aber ein ganzes Stück vorher, im Raum nach der fünften Abzweigung. Zündet die beiden erloschenen Fackeln an und eine Kiste erscheint.

24 HYLIANISCH K

Für diesen Stempel solltet ihr euch das Zora-Gewand überstreifen, denn ihr findet ihn im Seeschrein. Im zentralen Raum könnt ihr in der Säule in der Mitte eine kleine Nische ausmachen, in der eine Kiste steht. Bringt das Wasser auf das richtige Niveau, schwimmt hin und holt euch das Ding!

25 HYLIANISCH L

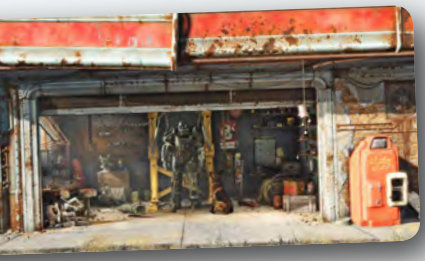
Mit diesem Stempel aus dem Zeitschrein schließen wir den ersten Teil unseres Stempel-Sammelguides ab. Begebt euch im fünften Stock in den südlichen Raum. Auf dem Sims in der Mitte findet ihr ganz im Süden eine Kiste. Öffnet sie und das gesuchte Exemplar Hylianisch L geht in euren Besitz über.

Auf Du und Du mit der N-ZONE-Community: Auf diesen Seiten zeigen wir besonders kreative Einsendungen, stellen Nintendo-Clans vor und präsentieren spannende Gewinnspiele.

DIE KOLUMNE

von Lukas Schmid

LANGE VORFREUDE, KURZE WARTEZEIT – NINTENDOS ANKÜNDIGUNGS-POLITIK



Bethesda hat *Fallout 4* nur wenige Monate vor dem Release angekündigt. Aber wie geht Nintendo in Sachen Ankündigungs-Politik vor?

Ein Spiel Jahre vor dem Release das erste Mal vorstellen und somit bei Fans jahrelang die Vorfreude anheizen – oder lieber kurz vor knapp eine Entwicklung verkünden und somit das Interesse an einem Spiel über kurze Zeit extrem hoch halten? Der Trend in der Branche geht eindeutig in Richtung der zweiten Taktik – *Fallout 4* etwa wurde auf der E3 2015 gezeigt und erschien bereits im November. Bei Ubisofts *Far Cry: Primal* war die Wartezeit ähnlich kurz. Bei Nintendo sieht die Sache weitaus weniger eindeutig aus – *The Legend of Zelda* für Wii U etwa ist schon eine gefühlte Ewigkeit in der Mache, wohingegen die HD-Neuauflage von *Twilight Princess* fast so schnell im Laden stand, wie sie angekündigt wurde. Der Blick in die Vergangenheit zeigt aber: Dieses Schwanken hinsichtlich zeitlicher Nähe von Bekanntmachung und Erscheinungstermin hat bei Nintendo Tradition. Erinnert sich zum Beispiel jemand an *Wario Land: The Shake Dimension* für die Wii? Hier durften die Spieler bereits wenige Wochen nach der völlig überraschenden Ankündigungen ran. *Super Smash Bros. Brawl* hingegen ließ uns jahrelang das Wasser im Mund zusammenlaufen. Was lässt sich daraus für Nintendos Ankündigungspolitik in der Zukunft schließen? Wohl, dass man weiterhin auf diesen Mix aus Vorfreude und Überraschung setzen wird. Meiner Meinung nach ist das eine gute, sehr abwechslungsreiche Perspektive!

Euer Lukas

WERDET KREATIV UND GEWINNT COOLE

MEGA MAN LEGACY COLLECTION-PREISE!

Wir verlosen anlässlich des Releases der *Mega Man Legacy Collection* coole Preise für unsere Leser!

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Um zu gewinnen, müsst ihr euer Maltalent beweisen: Schickt uns ein Bild, das in 2D-Ansicht eine Szene aus einem der *Mega Man*-Abenteuer zeigt. Ihr könnt ruhig selbst ein Szenario erfinden – wichtig ist bloß, dass ihr den Stil der Reihe trefft. Die tollsten Einsendungen zeigen wir im nächsten Heft! Schickt uns euren Beitrag entweder an lukas.schmid@computec.de oder per Post an **Redaktion N-ZONE, Kennwort MEGA MAN GEWINNSPIEL, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth.**

Einsendeschluss ist der **04. April 2016**. Teilnahmeberechtigt sind alle N-ZONE-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Der Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name sowie seine Zusendung abgedruckt werden.

1. Platz: *Mega Man*-Helm + Downloadcode zu *Mega Man: Legacy Collection*

2.&3. Platz: Downloadcode zu *Mega Man: Legacy Collection*

Mit freundlicher Unterstützung von CAPCOM®

DIE SUPER MARIO MAKER BASTELECKE

Basteln, bis die Pilze fliegen: An dieser Stelle veröffentlichen wir ID-Codes der *Super Mario Maker*-Levels unserer Leser zum Selberspielen!

Levels von Tom Seitz

Der mächtigste, schwerste Level!!	CC7E-0000-00E1-B45D
Spaß muss sein!^.^	FC84-0000-00D4-7DCA
Versteckte Amiibos + Sonstige	6287-0000-00B1-B000
Autoscooter mit den Koopas	CB8D-0000-0015-C9DC

Levels von Thomas Winterstötter

4 Rooms Remastered	B2C9-0000-01CD-BB11
Ich bin Arzt, lassen Sie mich durch	A944-0000-015E-C26D
Auf ins Grüne mit Yoshi	0948-0000-006F-7E84

Levels von Karim Kaiser

Can you make it ?	8F23 0000 00F7 7898
Can you make it 2 ?	E56A 0000 015B 0E68
Jump for fun !!	66A5 0000 00A6 3286

Levels von Dominik Kraxner

Super Mario Bros 3 – Remix:	B5A9-0000-01BE-D11D
Zelda – Link's Adventure	2012-0000-0185-6058
Bowser Castle 4_V2	A2E4-0000-0174-568D
Aircastle_V2	F902-0000-013D-CFD7
The Dark/Light rises_V2	382C-0000-013D-B168

Habt ihr auch Levels, die ihr mit den Lesern der N-ZONE teilen wollt? Sendet einfach die IDs sowie die Namen der Levels an **lukas.schmid@computec.de**! Bitte beschränkt euch jedoch auf maximal fünf Levels auf einmal! Viel Spaß beim Level-Bauen!

DAS GROSSE POKÉMON TEKKEN GEWINNSPIEL!

Bald schon dürfen wir uns dank *Pokémon Tekken* mit zahlreichen Taschenmonstern in den Ring begeben. Anlässlich des Releases des Prüglers verlosen wir in Kooperation mit Nintendo coole Preise – gleich zweimal gibt es ein tolles Rundum-glücklich-Paket zu gewinnen!

Um zu gewinnen, müsst ihr euer schriftstellerisches Talent unter Beweis stellen: Schildert uns in MAXIMAL 800 Zeichen mit blumigen Worten einen spannenden Kampf zwischen zwei Pokémon eurer Wahl. Die tollsten Einsendungen drucken wir im nächsten Heft ab! Schickt uns euren Beitrag entweder an lukas.schmid@computec.de oder per Post an Redaktion N-ZONE, Kennwort POKÉMON TEKKEN GEWINNSPIEL, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth.

ポッ拳 POKÉMON TEKKEN™

2x WII-U-KONSOLEN-BUNDLE MIT MARIO KART 8 + 3 *POKÉMON TEKKEN*-PAPPAUFSTELLER

Mit freundlicher Unterstützung von Nintendo

Einsendeschluss ist der **04. April 2016**. Teilnahmeberechtigt sind alle N-ZONE-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Der Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name sowie seine Zusendung abgedruckt werden.

Sag mal!

DER N-ZONE-SPRECHBLASEN-WETTBEWERB

Dieser lustige Vorschlag unseres Lesers Ronny Schaarschmidt gefiel uns am besten.

Und jetzt seid ihr dran: Was haben Link und Tante, die gruselige Kumulanerin aus *The Legend of Zelda: Twilight Princess HD*, hier miteinander zu besprechen? Schickt uns euren Text bis zum **04. April 2016** an lukas.schmid@computec.de! Der unserer Meinung nach lustigste Text landet wie üblich im nächsten Heft!

DER PROMii-WETTBEWERB

Beim Promii-Wettbewerb wünschen wir uns ein Bild der Mii-Version eines von uns vorgegebenen Promis. Die unserer Meinung nach beste Version von Link aus der letzten Ausgabe kommt von Yannik Bruns!

Und wieder begeben wir uns auf die Suche nach dem Mii eines Nintendo-Helden; wir suchen nach einem Mii von Elektromaus und Sympathieträger **Pikachu**! Die unserer Meinung nach beste Einsendung wird im nächsten Heft abgedruckt, der Gewinner erhält zudem ein *Animal Crossing*-Amiibokarten-Sammelalbum inklusive dreier Karten!

Einsendeschluss ist der 04. April 2016. Schickt uns ein Bild eures Miis in guter Qualität oder den QR-Code an lukas.schmid@computec.de. Werdet kreativ – wichtiger als eine exakte Kopie des Promis ist eine interessante Gestaltung. Viel Spaß beim Basteln!

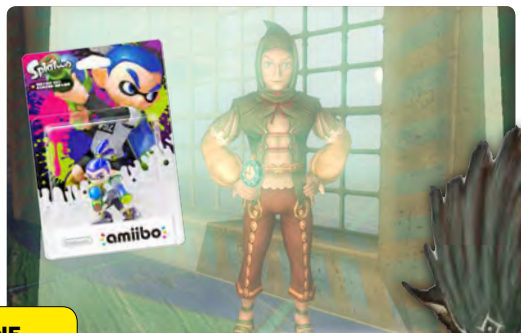
Mit freundlicher Unterstützung von Nintendo

N-ZONE-HIGHSCORE-KNACKER

DARUM GEHT'S IM HIGHSCORE-KNACKER: Der Highscore-Wettbewerb stellt eure Talente in verschiedenen Spielen und Disziplinen auf die Probe – nur die Besten können gewinnen. Also ran ans Gamepad und losgelegt!

DER LETZTE WETTBEWERB:
Damit hätten wir angesichts der großen Beliebtheit, welche das Spiel bei unseren Lesern hat, nicht gerechnet, aber die Begeisterung hinsichtlich unseres Highscore-Wettbewerbs zu *Xenoblade Chronicles X* war überschaubar; mit Robert Richter hat genau ein Leser daran teilgenommen – und somit natürlich auch gewonnen. Seine deswegen aber nicht minder beeindruckende Abschlusszeit der Zeitdruckmission „Seine Majestät" beträgt 6:15.1! Wir gratulieren zu dieser Leistung! Als Belohnung erhält er eine coole *Watch Dogs*-Sammelfigur!

DER AKTUELLE WETTBEWERB:
Na, hoffentlich wagen sich in diesem Monat mehr Leser als beim letzten Mal an unsere Herausforderung! Diesmal zieht es uns in die düstere Welt von *The Legend of Zelda: Twilight Princess HD*. Wir suchen den Spieler, der in der **Star-Challenge** in Hyrule-Stadt in der zweiten Variante des Mini-Spiels die beste Zeit hinlegt! Um daran teilzunehmen, benötigt ihr den Doppelhaken, den ihr im Dungeon „Kumula" erhaltet. Gefragt ist die Restzeit, die euch nach Abschluss der Challenge noch übrig bleibt! Schickt uns eine Mail mit einem aussagekräftigen Bild eurer Leistung – gerne auch einen Miiverse-Link – an lukas.schmid@computec.de. Gebt zudem unbedingt euren Namen und eure Adresse an. Der beste Spieler erhält den coolen **Splatoon-Amiibo Inkling Boy**! Einsendeschluss ist der **04. April 2016**. Viel Erfolg und viel Spaß beim Spielen!



Schaut vorbei und meldet euch an in der N-ZONE-Community unter: www.facebook.com/nzonesuperliga

Mit freundlicher Unterstützung von Nintendo

LESERPOST

FANTASTISCHE COSPLAY-KUNST VON LESERIN KIM!

Hallo :)
Wollte euch nur mitteilen, dass ich ein riesiger Fan von *The Legend of Zelda: Twilight Princess* bin! Freu mich schon sehr auf das HD-Remake für die Wii U. Meine Vorfreude ist schon sooo groß, dass ich mich kurzerhand als Midna verkleidet habe :D Ist zwar nicht perfekt, bin aber dennoch megastolz darauf und hoffe, euch gefällt das Bild.
Liebe Grüße,

Kim Kaguya

Lukas: Hi Kim! Na, da kannst du dich aber drauf verlassen, dass uns das Bild gefällt! So professionell aussehende Cosplay-Bilder bekommen wir nicht alle Tage! Danke, dass du das Bild mit uns und unseren Lesern teilst – wir hoffen auf noch mehr in der Zukunft :-)

BOCKMIST DES MONATS – AUSGABE 03/2016

Ale N-ZONE-Redaktuere sind wir natürlich unfehlbla und würden nimmals Blödsienn im heft schrieben– oder? Die Fehler des Monats findet ihr hier!

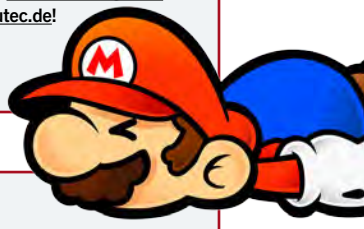
• In der News-Meldung „Noch mehr *Splatoon*?" ist anstatt von „Unterstützung" von „Untertützung" die Rede. Wir haben den Zutändigen zur Rede getellt, er musste zur Trafe Übertunden machen!

• Auch Lukas hatte es nicht so mit fehlerfreien Texten: In seiner Kolumne zu *Fire Emblem: Fates* lobt er „einen mutiger Schritt" und spricht davon, dass etwas „romatisch" klingt. Setzen, 6!

• Leser Alexander weist uns auf einen kleinen Fehler hin: Im Newsbereich sprechen wir von Gerüchten, die „an die Oberfläche gesickert sind". Wie sie das geschafft haben, ist uns aber nicht ganz klar. Die Umkehrung der Schwerkraft ist schließlich kein Zuckerschlecken! Meinte der geneigte Autor hier etwa, dass die Gerüchte durchgesickert sind? Und was haben die Illuminaten damit zu tun? Man weiß es nicht!

• Leser Chris stellt fest, dass das Spiel *Rodea* den Untertitel *The Sky Soldier* und nicht *The Sy Soldier* trägt, wie wir es im Leserbrief „Nullnummer" genannt haben. Ist bei der Software-Gurke aber schon fast wurst.

Habt ihr einen Fehler in einer N-ZONE-Ausgabe entdeckt? Sendet uns eine Mail mit Art und Ort des Fehlers an lukas.schmid@computec.de!



DAS N-ZONE-WETTBÜRO

DARUM GEHT'S IM WETTBÜRO: Wir geben euch eine Aufgabe vor: Mal müsst ihr euch verkleiden, mal was basteln, mal euer schreiberisches Talent unter Beweis stellen oder sonstwie kreativ tätig werden. Meistens, aber nicht immer haben die Ausgaben dabei einen Nintendo-Bezug. Wenn jemand die Vorgaben erfüllt, muss Lukas sich zum Affen machen!

DIE LETZTE WETTE:
Es wäre ja auch zu schön gewesen: Nachdem Lukas im vergangenen Monat das erste Mal seit Urzeiten seine Wette gewonnen hat, hatte er gehofft, in diesem Monat würde es wieder so sein. Sarah Klonk hat ihm jedoch einen Strich durch die Rechnung gemacht und sich stilecht als Mario aus *Super Mario Sunshine* verkleidet! Weil er seine Wette verloren hat, musste Lukas ein Bild mit folgenden Vorgaben malen, welche Sarah ihm mitgeteilt hat: „Ich möchte, dass du ein Bild zeichnest, auf welchem du offensichtlich markante Attribute folgender drei Helden in nur EINER Person verkörperst: Squall Leonhart, Luigi und Link. Zudem soll diese Person gegen einen Boss aus *Super Metroid* kämpfen." Das … spezielle Ergebnis, welches Lukas fabriziert hat, seht ihr an dieser Stelle. Es tut uns Leid.

DIE AKTUELLE WETTE
Diesmal haben wir uns was ganz Neues ausgedacht: Wir zeigen euch einen kleinen Ausschnitt eines Spiel-Covers. Lukas wettet, dass es keinen Leser gibt, der errät, welches Spiel sich dahinter verbirgt. Als kleiner Tipp sei verraten, dass es sich um einen Wii-Titel handelt.

Irrt Lukas sich, so orientiert er sich an der genialen Cosplay-Zusendung unserer Leserin Kim (siehe oben) und stellt ihr tolles Midna-Bild mit den Klamotten, die hier bei uns in der Redaktion rumliegen, nach. Keine Frage, so professionell wie die Vorlage wird das keineswegs aussehen; es geht aber schließlich darum, Lukas zu bestrafen.

Und darum, dass ihr, liebe Leser, was zum Lachen habt. Der Gewinner erhält zudem Download-Codes zu den drei Virtual-Console-Titeln *Gargoyle's Quest*, *Gargoyle's Quest 2* und *Ghosts 'n Goblins* für den 3DS. Diese Codes waren eigentlich für Sarah reserviert, sie hat aber freiwillig drauf verzichtet, da sie lieber einem anderen Leser damit eine Freude machen wollte. Das nennen wir mal nett! Einsendeschluss ist der 04. April 2016. Schickt uns eure Einsendung an lukas.schmid@computec.de. Viel Erfolg beim Raten!

Hier sprechen die Leser: Ihr habt Fragen, Wünsche, Anregungen, Kritik oder Lob zur N-ZONE? Auf diesen Seiten veröffentlichen und beantworten wir eure Leserbriefe und E-Mails!

Wenn wir Fehler machen, dann gleich richtig – gleich zweimal waren Mario und Co. nämlich schon im Happy Meal. Unabhängig davon: Coole Sammlung, lieber Eric!

FEHLER-SEQUEL

Hallo liebe N-ZONE-Redis,
aus gegebenem Anlass (dem Happy-Meal-Missverständnis aus der Ausgabe 02/2016 und der Leser-Korrektur aus der Ausgabe 03/2016) schreibe ich euch das erste Mal seit über einem Jahr ;-) Als ich gelesen habe, dass es solche Figuren in Deutschland angeblich noch nie gab, musste ich auch ein wenig schmunzeln. Doch jetzt setze ich noch einen drauf: Die Figuren gab es im Happy Meal nicht nur einmal, sondern schon zweimal! Als Beweis schicke ich euch ein Foto aus meiner Sammlervitrine, wo die aktuellen Figuren und jene der ersten Serie neben weiteren kleinen Schätzen zu sehen sind. Auf dem Foto seht ihr etwa auch alte Nintendo-Ü-Ei-Figuren, eine metallische Stiftbox, einen Klik-Donkey Kong aus dem Nintendo World Store und *Super Mario Picross* als japanische Version für das Super Famicom :-)

N-ZONE: Mensch, Eric, du beschämst uns ja! Wir sehen unseren Fehler demütig ein – und freuen uns über das Bild deiner tollen Sammlung :-)

Habt ihr eine Ahnung, wie man heute noch an eine weiße Wii U herankommt? Ich habe mir zum Release keine Wii U gegönnt, weil ich gerne die weiße Version als 32-GB-Variante kaufen wollte, die es bei uns allerdings bis heute nicht gibt. Doch jetzt, wo ich mir halt die 8-GB-Version kaufen wollte, gibt es die quasi nirgendwo mehr. Da ich die Konsole nur als Neuware erwerben möchte, frage ich mich nun, wie (un-)wahrscheinlich es ist, dass Nintendo irgendwie noch mal eine weiße Wii U in Deutschland rausbringt? Meine Chancen stehen, wie ich vermute, wohl aber mehr als schlecht und ich muss wohl alle meine Hoffnung in eine abwärtskompatible Nintendo NX stecken (welche dann auch noch in Weiß erscheinen müsste) ;-)

N-ZONE: Wir haben eben geguckt und auf Amazon ist die weiße Wii U noch problemlos für 270 Euro zu haben – die Stückzahl ist allerdings begrenzt. Wir würden dir raten, hier zuzuschlagen, sehr viel billiger wirst du sie woanders wohl auch nicht finden.

Euer treuer Leser seit vielen Jahren, **Eric Aumayer**

LEGO-WERTUNG

Hallo liebe N-ZONE-Redaktion,
mit großer Spannung erwartete ich den Test zu *Lego Marvel's Avengers* und nachdem ich eure Vorschau gelesen habe, ging ich auch von einem der besten *Lego*-Spiele aus, die es gibt. Habe es mir auch sofort gekauft und mit meiner Schwester im Coop gespielt. Sofort fiel mir auf, dass es nicht nur deutlich flüssiger läuft, sondern auch die Abwechslung in den Missionen deutlich höher ist und die Stadt Manhattan an einigen Stellen überarbeitet wurde und noch schöner ist als je zuvor. Dann kam die Ernüchterung. Im Test fiel die Wertung sogar niedriger als bei *Lego Marvel Super Heroes* aus. *Lego Marvel's Avengers* ist zwar in vielen Dingen sehr ähnlich, hat aber das deutlich interessantere Missionsdesign und macht einfach viel mehr Spaß. Nun meine Frage. Weshalb wurde *Lego Marvel's Avengers* im Vergleich zum Vorgänger so niedrig bewertet?

N-ZONE: Das liegt vor allem an zwei Punkten: Erstens stecken andere Tester hinter den beiden Spielen, welche die Spiele, bei aller Objektivität, trotzdem etwas unterschiedlich einschätzen; zweitens wirkt der Titel unserer Meinung nach trotz Verbesserungen in vielen Punkten weniger in sich stimmig als der Erstling. Die gute Wertung von 78 Prozent verrät aber, dass wir trotzdem jede Menge Spaß hatten!

Unser Leser Sascha hat nicht nur eine Frage zu unserer *Lego Marvel's Avengers*-Wertung in petto, sondern schickt uns auch diese tollen *Zelda*-Bilder.

Außerdem habe ich anlässlich des *Zelda*-Jubiläumsjahrs Bilder für euch, die ich selbst mit *Art Academy* gemalt habe. Vielleicht gefallen sie euch ja, bin nicht so der große Zeichner, habe mir aber sehr viel Mühe gegeben. Mit freundlichen Grüßen, euer Leser **Sascha**

COVER-KUMMER

Hi N-ZONE-Team,
ich lasse die Lobeshymnen jetzt einfach mal weg ;) Habe jetzt aber erst mal etwas an Kritik, die ich loswerden muss. An sich ist das Cover der N-ZONE immer sehr gut gelungen. Aber mir ist in den letzten Jahren aufgefallen, dass fast immer nur die üblichen Verdächtigen wie Mario, Link oder Pikachu drauf sind. Warum bringt ihr nicht mal andere oder nicht von Nintendo entwickelte Spiele wie *Bayonetta* oder *Bravely Second* aufs Cover?

N-ZONE: Das hat zwei Gründe: Erstens erscheinen derzeit einfach nicht allzu viele Spiele des Nintendo-Spektrums für Wii U und 3DS, die Cover-würdig wären. Zweitens ist es beim Cover wichtig, ein Thema zu wählen, welches bei möglichst vielen potenziellen Käufern am Kiosk Interesse auslöst – und das sind halt vor allem die Nintendo-Helden. Im Inneren des Heftes behandeln wir dann ohnehin auch alle interessanten Themen, die nichts mit Mario, Link und Co. zu tun haben. *Bravely Second* etwa ist zwar toll, hat aber nicht genügend Zugkraft, um die Heft-Verkaufszahlen nach oben zu treiben. Übrigens war *Bayonetta 2* bereits auf dem Cover und zwar in Ausgabe 09/14!

Anbei schicke ich euch noch ein paar Bilder meiner N-ZONE-Sammlung. Lese das Heft schon seit etwa 15 Jahren, da ist einiges zusammengekommen ;-) Beste Grüße, **Alexander K.**

100 PROZENT!

Hallo liebes N-ZONE-Team,
nach langem Zögern konnte ich mich nun endlich dazu durchringen, euch einen Leserbrief zu schreiben. Ich liebe euer Magazin und das jeweils nächste Heft kann stets gar nicht schnell genug kommen :-)

N-ZONE: Das freut uns sehr :-)

Erst mal möchte ich einen „kleinen" Erfolg mit allen *Xenoblade*-Freunden und natürlich auch Marco und Laureen teilen: Nach knapp 287 Stunden, etlichen Bildschirmtoden und stundenlangem Quest-Suchen ist es mir gelungen, Mira zu 100 % zu erforschen. Danke übrigens für den Guide! Ich habe dadurch erst nach über 100 Stunden herausgefunden, dass man Sonden von Knotenpunkten auch wieder herausnehmen kann. Grüße an alle tapferen BLADEs da draußen – bleibt standhaft! :D

N-ZONE: Glückwunsch zu dieser tollen Leistung! Wir sehen, du hattest mit *Xenoblade Chronicles X* ein „bisschen" Spaß ;-)

In der US-Fassung von *Fire Emblem: Fates* wird die japanische Sprachausgabe nicht optional auswählbar sein. Dies war in *Fire Emblem: Awakening* noch anders. Denkt ihr, dass dies in Europa anders sein wird? Und was könnten die Gründe für diese Entscheidung sein? Da *Awakening* einen ähnlichen Anteil an Sprachausgabe haben dürfte, kann ich mir kaum vorstellen, dass es sich dabei um Speicherplatzprobleme handelt.

N-ZONE: Zu 100 Prozent steht das noch nicht fest. Da die europäischen Fassungen der Spiele allerdings oftmals auf den amerikanischen Versionen basieren, ist nicht davon auszugehen, dass die europäische Fassung hier einen Bonus erhält. Der Grund für die Entscheidung dürften die Kosten sein – eine zusätzliche Tonspur zu integrieren kostet Geld, auch wenn sie bereits fix und fertig ist.

Spricht Marco eigentlich auf irgendeine Art und Weise Japanisch? Immerhin hat er sich durch die Import-Variante von *Fire Emblem: Fates* geprügelt! Und wie teuer dürfte sich eine typische Tokio-Sightseeing-Tour für den allgemeinen Game-Nerd gestalten?

N-ZONE: Marco spricht nicht fließend Japanisch, kennt aber die wichtigsten Begriffe und kann somit einfache Texte verstehen. Zudem ist er wahnsinnig ehrgeizig – massenweise Kanji-Zeichenblöcke halten ihn nicht davon ab, sich durch ein Spiel zu beißen! Tokio ist leider sehr teuer. Je nachdem was du alles vorhast, solltest du für zwei Wochen Sightseeing schon 2.000 Euro aufwärts in die Hand nehmen.

Das wäre so weit alles von meiner Seite aus! Ich wünsche euch allen noch einen angenehmen und lustigen Arbeitsalltag! Lasst euch nicht unterkriegen und bleibt uns noch lange erhalten! Liebe Grüße aus Bayern, euer **Uwe**

3DS AM PC?

Liebes N-ZONE-Team!
Ich bin schon seit den 90er-Jahren ein großer Nintendo-Fan und seit Erscheinen der Wii U auch Abonnent der N-ZONE. Es ist schön zu sehen, dass es dank euch in Zeiten von Apps & Co. immer noch ein gedrucktes Nintendo-Magazin gibt. Auch wenn ich, wie auf dem Bild erkennbar, früher ein anderes Nintendo-Magazin gelesen habe ;) Trotzdem, ihr habt die Konkurrenz lange überdauert, was nicht zuletzt an der Qualität eurer Artikel liegt.

Stolze 15 Jahre sammelt unser Leser Alexander schon die N-ZONE – da waren einige der Redakteure noch gar nicht geboren! Nein, das war jetzt gelogen. Wir sind nämlich alle sehr, sehr alt. Heuuul! Ähm, wo waren wir? Ach ja – tolle Sammlung, Alexander!

Früher hat unser Leser Stefan ein anderes Nintendo-Magazin anstatt der N-ZONE gelesen – Häresie! Wir verzeihen ihm den Fauxpas angesichts seiner tollen Sammlung aber .

N-ZONE: Hi Stefan – danke für das tolle Lob! Deine düstere Heft-Vergangenheit verzeihen wir dir natürlich sehr gerne ;-)

Neben den tollen Spieletests hat es mir vor allem die Retro-Rubrik angetan. Was haltet ihr davon, mal ein Special zu den alten Nintendo-Konsolen von NES bis Nintendo 64 zu bringen? Bisher behandelt ihr meist einzelne Spiele in der Tiefe – was ich durchaus mag. Ein Überblick über die technischen Daten, Verkaufszahlen, erschienene Titel, Konsolenumfeld sowie die besten Spiele würde mich aber besonders freuen.

N-ZONE: Im Rahmen unserer Sammelfiebel-Reihe haben wir die von dir angesprochenen Retrokonsolen in den Ausgaben 05/12 bis 11/12 bereits ins Rampenlicht gerückt und auch Verkaufszahlen zusammengetragen. In Zukunft werden wir aber sicher noch weitere Specials und Retro-Artikel zu Nintendo-Konsolen angehen – zum Beispiel wenn eine der Konsolen ein Jubiläum feiert.

Zum Schluss noch eine Frage bezüglich des orangefarbenen Kastens im Test zum Ligawo HDMI Konverter in der letzten Ausgabe. Dort ist auf einem Bild auf Seite 83 neben Marco ein oranges Gerät zu sehen, auf dem ein Nintendo 3DS liegt. Handelt es sich hierbei um ein Testgerät, mit welchem man 3DS-Spiele auf einem Monitor spielen kann? Wie ihr auf meinem Foto sehen könnt, besitze ich nämlich einen vergleichbaren Adapter, den Wide-Boy64, mit dem man Game-Boy-Color Spiele über den Nintendo 64 auf einem Fernseher spielen kann. Für Informationen zu dem Gerät wäre ich sehr dankbar!

N-ZONE: Na, da helfen wir doch gerne: Bei dem Gerät handelt es sich um eines der offiziell von Nintendo für Spieleredaktionen bereitgestellten Aufnahmegeräte für 3DS-Titel. Der daraufliegende New 3DS ist fest mit dem Gerät verbunden. Wir spielen also ganz normal damit, sehen aber gleichzeitig das Geschehen auf dem Computer-Bildschirm und können dort Bilder und Videos aufnehmen.

Grüße aus München, **Stefan**

HEFTE ABZUGEBEN!

Liebes N-ZONE-Team,
zuerst mal ein großes Kompliment an euer Team. Ihr leistet von Monat zu Monat herausragende Arbeit und verbessert euer Magazin von Jahr zu Jahr. Top! Ich bin schon seit dem Gamecube-Start Abonnent. Da war ich noch ein neunjähriger kleiner Bube, mittlerweile bin ich ein wenig größer geworden ;-) Zudem habe ich zu Hause logistische Probleme. Seit meiner ersten Ausgabe habe ich praktisch kein einziges euer Hefte weggeworfen. Doch mir würde es im Herzen wehtun, diese kleine Sammlung einfach zu entsorgen. Darum wende ich mich an euch: Gibt es Leser, die an diesen Heften Interesse hätten? Gerne würde ich jemandem meine Sammlung überlassen.

N-ZONE: Na, das lässt sich doch ganz einfach herausfinden – schickt uns eine Mail an lukas.schmid@computec.de, falls ihr Interesse an den Heften habt, und wir bringen euch mit Vele in Kontakt. Danke für das tolle Angebot an unsere Leser, Vele!

Mit einem lieben Gruß aus der Schweiz, **Vele Ristovski**

BRIEFVERSUCH NR. 2

Liebe N-ZONE-Redaktion,
ich habe euch vor einem Monat einen Leserbrief geschrieben, der leider nicht abgedruckt wurde. Auch wurden meine Fragen nicht per E-Mail beantwortet. Deshalb schreibe ich euch noch einmal.

N-ZONE: Hi Anton! Aus Platzgründen schaffen es natürlich nicht alle Briefe ins Heft. Wir bemühen uns, trotzdem alle Anfragen zu beantworten, leider rutscht uns aber ab und an eine durch – so wie anscheinend in deinem Fall. Tut uns ausgesprochen leid!

In meinem letzten Leserbrief habe ich geschrieben, dass ich es nicht in Ordnung finde, dass auf eurem Heft Gratis-Poster steht, obwohl man für das Poster 40 Cent mehr bezahlen muss. Ich bedanke mich dafür, dass ihr anschließend in der Ausgabe 03/2016 vor dem Gratis ein Plus hingesetzt habt, auch wenn ich ein anderes Wort anstatt Gratis noch besser gefunden hätte. Nichtsdestotrotz seid ihr eine tolle Gruppe, die mich mit ihrem Heft jeden Monat beglückt!

N-ZONE: Es stimmt schon, dass die Preiserhöhung vor ein paar Monaten mit den nun in regelmäßigen Abständen beiligenden Postern zusammenhängt. Allerdings muss man strenggenommen nicht für die Poster 40 Cent mehr zahlen (die wären nämlich einzeln betrachtet teurer), sondern für das Magazin an sich – da der Preis ja für alle Ausgaben gilt, ob mit oder ohne Poster. Deswegen stand auf dem Cover auch Gratis. Wir stimmen dir aber zu, dass diese Aussage verwirren könnte und nehmen uns dein Feedback zu Herzen.

Zudem möchte ich gerne wissen, wie die einzelnen Punkte im Wertungskasten am Ende zur Gesamtwertung zusammengefasst werden, da ich manchmal die Gesamtwertung mit Blick auf die Teilwertungen nicht nachvollziehen kann.

N-ZONE: Natürlich dienen die Einzelwertungen als eine Art Orientierung bei der Findung der Gesamtwertung – ein Spiel, welches eine Singleplayer-Benotung von drei Punkten hat, wird wohl kaum auf 90 Prozent kommen. Allerdings steckt hinter der Gesamtwertung ebenso kein aufwendiger Rechenprozess. Diese wird unabhängig von den verschiedenen Einzelwertungskategorien beschlossen und benotet das Spielerlebnis als solches und vollumfänglich.

Macht weiter so! **Anton Gröschler**

SUBTEXT-SUCHE

Hallo N-ZONE-Team!
Mein Name ist Eric Billes, ich bin 17 Jahre alt und großer Fan eurer Zeitschrift. Das Magazin im Briefkasten ist immer eines meiner Highlights im Monat.

N-ZONE: Das freut uns sehr :-)

Unglücklicherweise ist Lukas in seiner Kolumne zu *Fire Emblem: Fates* in der letzten Ausgabe einer Falschinformation aufgesessen: Soleil ist NICHT lesbisch, sie mag lediglich das Aussehen süßer Mädchen. Außerdem fühlt sie sich aufgrund ihrer Erziehung in der Nähe von Männern unwohl. Hier kommt dieser Zaubertrank ins Spiel, welcher Männer wie Frauen und Frauen wie Männer aussehen lässt. Der Protagonist will Soleil damit nur dabei helfen, damit sie keine Angst mehr vor Männern hat. Der Grund, warum sie am Ende den Protagonisten heiratet, liegt daran, dass sie sich bei ihm nie unwohl fühlte. Diese Falschinformation kam aufgrund einer Falschübersetzung und -interpretation zustande, die im Internet die Runde macht. Also nein, diese Szene sagt nicht aus, dass man Homosexuelle umerziehen kann, lieber Lukas ;). Ich hoffe sehr, dass ihr dieses Missverständnis in der nächsten Ausgabe aufklärt.

Lukas: Hi Eric! Aus Platzgründen – die Interaktiv-Rubrik musste in dieser Ausgabe ein wenig zusammengeschrumpft werden – antworte ich dir hier. Leider muss ich dir widersprechen, die Szene ist durchaus so zu werten, wie ich sie in der Kolumne beschrieben habe. Klar, oberflächlich betrachtet hast du mit deiner Erklärung recht – sie setzt allerdings voraus, dass man stur das als wahr erachtet, was die Story-Schreiber einem vorsetzen, und nicht zwischen den Zeilen liest. Und das, was da verborgen ist, ist ganz klar eine lesbische Person, die dazu gebracht wird, einen Mann zu lieben – oder was würdest du denn in „mag das Aussehen süßer Mädchen" und „hat Angst vor Männern" sonst hineininterpretieren? Hier könnte ich noch auf das unsägliche Vorurteil eingehen, dass Homosexuelle nur aufgrund von Angst vor dem jeweils anderen Geschlecht ihre Sexualität „wählen", aber das würde zu weit führen. Aber natürlich sollte sich keiner die Freude am Spiel verderben lassen – ein grandioser Strategie-Spaß ist es dennoch :-)

Mit freundlichen Grüßen, euer Fan
Eric Billes

HALLO EDELGARD!

Hallo liebes N-ZONE-Team,
da lange nichts mehr von mir kam und das neue Jahr ja schon drei N-ZONE-Ausgaben alt ist, dachte ich mir, es ist mal wieder Zeit für eine Zeichnung, diesmal zu *Twilight Princess*. Ich hoffe, sie gefällt euch :)

N-ZONE: Klar gefällt sie uns – vielen herzlichen Dank :-)

Eine Frage noch: Habt ihr Interesse an Sammlungsfotos? Ich habe eine einigermaßen ordentliche Sammlung, inklusive KOMPLETTER Amiibo-Sammlung :)

N-ZONE: Aber hallo, immer her mit den Sammlungsbildern!

Ganz liebe Grüße, **Edelgard**

Edelgard ist wieder da – und schickt uns ein tolles *Zelda*-Bild, Dankeschön!

LET'S N-ZONE

Liebe Redakteure der N-ZONE,
da wir schnell zum Thema kommen wollen, fassen wir das Lob erst mal kurz: Ihr seid einfach geil! Immer wenn ich die N-ZONE per Post zugeschickt bekomme, freue ich mich und der Tag ist für mich gerettet. Vielen Dank für eure Mühe :D

N-ZONE: Für tolle Leser wie dich immer wieder gerne :-)

Ich finde, dass es für Wii U und 3DS entgegen der allgemeinen Auffassung ausreichend Spiele gibt. Am Anfang etwa war ich mit *New Super Mario Bros U.* und Sonic *Sega & Allstars Racing Transformed* gut versorgt. 2013 boten alleine *The*

Unsere Leserin Kathy hat ihre Nintendo-Sammlung extra im Fotostudio abgelichtet und teilt das gelungene Ergebnis mit uns und unseren Lesern. Vielen Dank dafür, liebe Kathy!

Legend of Zelda: The Wind Waker HD, *Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen: Sotschi 2014* und *Super Mario 3D* World zusammengenommen gut 200 Stunden Spielspaß. 2014 war dann mit *Donkey Kong Country: Tropical Freeze*, *Mario Kart 8* und *Super Smash Bros. für Wii U* ein richtig tolles Spielejahr. 2015 geschah Ähnliches mit *Splatoon* und *Super Mario Maker*, ganz zu schweigen von *Xenoblade Chronicles X*, was einen als Mega-RPG locker 200 Stunden beschäftigt. Ich habe hier bei Weitem nicht alle Games aufgezählt, meiner Meinung nach hat die Wii U auf jeden Fall schon genügend Spiele geliefert. Wie sieht eure Meinung dazu aus?

N-ZONE: Nun ja, mit den von dir aufgezählten Spielen alleine hätte der Wii-U-Lebenszyklus aber dennoch ein wenig traurig ausgesehen ;-) Wie du richtig sagst, erschienen aber trotz berechtigter Kritik und fehlender Drittherstellerunterstützung zahlreiche tolle Spiele für die Nintendo-Konsole!

Mit welchem Programm stellt ihr euer Heft her? Mit Microsoft Word kriegt man diese obercoole Gestaltung ja nicht hin. Ihr könnt ja mal ein Special in eurem Heft bringen, wo ihr erklärt, wie ihr euer ganzes Heft aufbaut.

N-ZONE: Nö, mit Word alleine wäre das wohl nicht zu machen – wir benutzen zusätzlich Paint! Spaß beiseite: Unsere Layouter erstellen die Artikel mit Adobe Indesign, wir Redakteure greifen mit Adobe Incopy darauf zu.

Im Newsbereich der Ausgabe 03/2016 steht, ihr seid auf der Suche nach Redakteuren für unser aller Lieblingsmagazin. Muss man älter als 18 sein, um als Redakteur bei euch zu arbeiten, oder ist das Alter egal? Ich bin nämlich sehr daran interessiert, bei euch als Redakteur mitzuwirken. Ich bin jedoch erst 14 Jahre alt.

N-ZONE: Redakteure – beziehungsweise Volontäre, die später Redakteure werden können – suchen wir derzeit nicht. Unser Aufruf bezieht sich auf Praktikanten für unsere Redaktion. Allerdings musst du dafür ebenfalls mindestens 18 Jahre alt sein. Aber melde dich gerne in ein paar Jahren noch einmal bei uns!

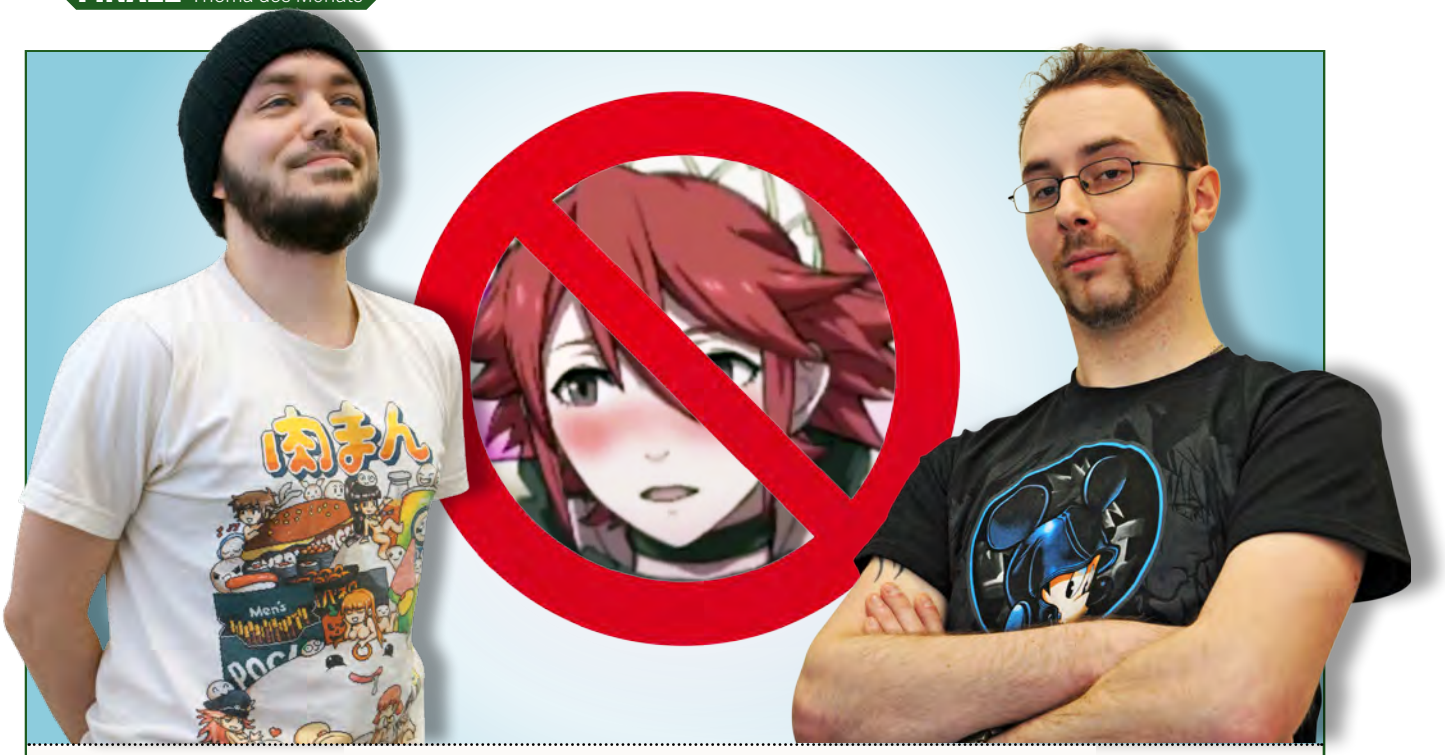
Zwei Kumpel von mir und ich haben einen Youtube-Kanal namens Dreier LP. Wir veröffentlichen Let's Plays, aber auch Comedy-Videos und wollen in mehreren Videos Szenen einfügen, in denen einer von uns die N-ZONE verkörpert. Dürfen wir eure Zeitschrift in unseren Youtube-Videos erwähnen beziehungsweise verwenden?

N-ZONE: Na, aber freilich doch :-)

Weiter so, ihr seid die besten :)
Lukas R.

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: lukas.schmid@computec.de ODER redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth



IST LIEBE WIRKLICH FÜR ALLE DA?

In den öffentlichen Internetforen und auch bei unseren Leserbriefen wird die Frage nach wie vor groß diskutiert: Soll Nintendo anzügliche Themen zensieren oder alles beim Alten belassen?

Marco: Nun, Vik, dass Nintendo seine Spiele für den westlichen Markt einer Zensur unterwirft und im Detail anpasst, war ja schon in den vergangenen N-ZONE-Ausgaben immer wieder ein Gesprächsthema. Sei es nun bei *Project Zero: Priesterin des schwarzen Wassers*, *Xenoblade Chronicles X* oder jüngst beim neuesten *Fire Emblem*: Vor allem Nintendo of America entfernt immer wieder Inhalte ausSpielen, um so eventuellen Problemen oder Missverständnissen aus dem Weg zu gehen. Ist das in deinen Augen der richtige Schritt?

Viktor: Die Lokalisierung von japanischen Spielen ist schon immer ein ebenso umstrittenes wie heikles Thema gewesen. Auf der einen Seite kann ich jeden verstehen, der sich darüber ärgert, wenn Inhalte der Originalversion fehlen. Auf der anderen Seite muss man sich aber auch klar machen, dass zu einer guten Lokalisierung eben mehr gehört als nur eine Übersetzung der Texte. Es geht ja darum, ein Spiel für den entsprechenden Markt in jeder Hinsicht anzupassen und zwischen Japan und den westlichen Ländern herrschen nun mal mitunter starke kulturelle und soziale Unterschiede. Manche Inhalte und Denkweisen, die in Japan völlig normal sind, könnten bei uns in Deutschland für Anstoß bei den Spielern sorgen. Daher bin ich mir sehr sicher, dass die Mitarbeiter bei Nintendo das Für und Wider jeder Änderung im Lokalierungsprozess genauesten abwägen.

Marco: Bei der von dir angesprochenen Lokalisierung, was lokale Bräuche und Ansichten angeht, pflichte ihr dir bei. Gerade was den Wortwitz angeht, hat Nintendo ja auch im deutschsprachigen Bereich immer ein glückliches Händchen bewiesen. In den vergangenen Jahren hat sich aber leider in der gesamten Branche ein Wandel vollzogen. Von äußerst unpassenden Internet-Memes bis hin zu kompletten Fehlinterpretationen, die den gesamten Kontext einer Handlung oder eines Charakters verändern, habe ich gerade in JRPGs schon fast alles gesehen. Vor allem die US-Fassung von *Fire Emblem Fates* ist hiervon betroffen – und damit meine ich nicht mal das Touchscreen-Feature mit den Gesichtern der Spielfiguren. Es ist sehr schade, dass so viele Entwickler dem Druck der berüchtigten „Social Justice Warrior"-Bewegung nachgeben und sich dadurch das Geschäft vermiesen lassen – zuletzt war das beim Publisher Koei Tecmo und dem noch nicht erschienenen Spiel *Dead or Alive Xtreme 3* der Fall.

Viktor: Ich finde es auch ärgerlich, wenn Hersteller im Zweifel einfach ganz auf eine Lokalisierung verzichten, weil sie entweder die Kosten und Mühen einer Lokalisierung scheuen, die alle Parteien zufriedenstellt (was ja schließlich schwierig und somit aufwendig ist), oder gar nicht erst das Risiko eines lautstarken Shitstorms eingehen möchten, nur weil eine lautstarke Minderheit im Netz einen solchen lostreten könnte.

Marco: Jugendschutz ist gut und wichtig, darüber sind wir uns alle einig. Dass aber selbst Titel, die ohnehin für schon gereiftere Spieler gedacht sind, von „unreinen" Dingen befreit werden müssen, will einfach nicht in meinen Kopf gehen. Hinsichtlich überzogener Gewalt sind ja spätestens seit *Dead Space* alle Dämme gebrochen, das bald erscheinende *Doom* wird ebenfalls vollkommen ungeschnitten in Deutschland erscheinen. Da grenzt es schon fast an einef Farce, dass *Project Zero* für Wii U (auch ab 18 freigegeben) seiner knappen Outfits beraubt wird. Ich hoffe wirklich, dass zumindest Nintendos europäische Übersetzungsabteilung den Mut hat, seinen Kunden mehr geistige Reife zuzutrauen.

Viktor: Wenn es um die unnötige Bevormundung von erwachsenen Spielern geht, bin ich grundsätzlich ganz deiner Meinung. Fehlende Bonus-Kostüme im Speziellen, wie in *Project Zero* zum Beispiel, kann ich persönlich aber verschmerzen.

N-ZONE jetzt regelmäßig per Post **im Abo ohne Verpflichtung**

- **Jederzeit kündbar**
- **Günstiger als am Kiosk**
- **Lieferung frei Haus**
- **Pünktlich und aktuell**
- **Jetzt 15 % sparen**

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 0911-99399098*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

JA, ich möchte das **N-ZONE-jederzeit-kündbar-Abo!**

(€ 50,00/12 Ausg.; Österreich: € 57,50/12 Ausg.; Ausland: € 62,00/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail (für weitere Informationen)

- Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der N-ZONE.
- Das Abo gilt für zwölf Ausgaben, wird automatisch verlängert und kann jederzeit schriftlich gekündigt werden.
- Zu viel gezahltes Geld für noch nicht gelieferte Hefte erhalten Sie zurück.
- Das Abo beginnt mit der nächsterreichbaren Ausgabe, eine genaue Information dazu erhalten Sie in der E-Mail-Bestätigung.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
- Widerrufsrecht: Sie können die Bestellung binnen 14 Tagen ohne Angabe von Gründen formlos widerrufen. Die Frist beginnt an dem Tag, an dem Sie die erste bestellte Ausgabe erhalten, nicht jedoch vor Erhalt einer Widerrufsbelehrung gemäß den Anforderungen von Art. 246a § 1 Abs. 2 Nr. 1 EGBGB. Zur Wahrung der Frist genügt bereits das rechtzeitige Absenden ihres eindeutig erklärten Entschlusses, die Bestellung zu widerrufen. Sie können hierzu das Widerrufsmuster aus Anlage 2 zu Art. 246a EGBGB nutzen. Der Widerruf ist zu richten an: Computec Aboservice, Postfach 20080, Hamburg Telefon: +49 (0)911-99399098, Telefax: 01805-8618002, E-Mail: computec@dpv.de

❑ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media GmbH per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informiert.

1317385

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❑ Bequem per Bankeinzug

Kreditinstitut: _____

BIC IBAN

Kontoinhaber: _____

SEPA-Lastschriftmandat: Ich ermächtige die DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Gläubiger-Identifikationsnummer DE77ZZZ00000004985, wiederkehrende Zahlungen von meinem Konto mittels Lastschrift einzuziehen. Zugleich weise ich mein Kreditinstitut an, die von der DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH auf mein Konto gezogenen Lastschriften einzulösen. Die Mandatsreferenz wird mir separat mitgeteilt. Hinweis: Ich kann innerhalb von acht Wochen, beginnend mit dem Belastungsdatum, die Erstattung des belasteten Betrages verlangen. Es gelten dabei die mit meinem Kreditinstitut vereinbarten Bedingungen.

❑ Gegen Rechnung

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

AUSGABE 05/2016

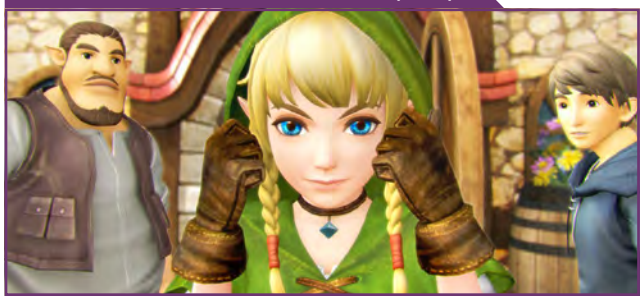
ab 20.04.16 am Kiosk

Unsere Abonnenten erhalten das Heft in der Regel schon einige Tage früher!

STAR FOX ZERO (Test)

Wenn alles glatt läuft, schwingen wir uns in den Arwing und stellen das neue *Star Fox* für Wii U schon in der nächsten Ausgabe auf den Prüfstand.

HYRULE WARRIORS: LEGENDS (Test)



Wie gut schneidet die 3DS-Umsetzung der *Zelda*-Action endgültig ab? Lohnt sich der Kauf auch für Besitzer der Wii-U-Version? Das und mehr im nächsten Heft!

YO-KAI WATCH (Vorschau)

In diesem Heft hat es knapp nicht mehr mit der Vorschau geklappt – dafür aber nächstes Mal!

20 JAHRE POKÉMON (Special)

Wir blicken anlässlich des 20. Jubiläums zurück auf die reichhaltige Serienhistorie der Taschenmonster.

N-ZONE-APP

Google Play

Die N-ZONE gibt es auch als digitale Ausgabe für iOS, Android, Amazon Kindle und im Browser. Diese bietet den gleichen Inhalt, ist zudem aber um nützliche Extras wie Bildergalerien und Videos erweitert! Genaue Infos und Erklärungen zu unserer App findet ihr auf unserer Webseite www.n-zone.de – gebt dazu einfach „N-ZONE Digitalausgabe“ ins Suchfeld ein!

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag	Computec Media GmbH Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 Telefax: +49 911 2872-200 E-Mail: redaktion@n-zone.de www.n-zone.de
Geschäftsführer	Hans Ippisch, Rainer Rosenbusch
Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.)	Viktor Eippert verantwortlich für den redaktionellen Inhalt Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion	Marco Cabibbo, Benjamin Kegel, Lukas Schmid
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Peter Bathge, Christian Dörre, Laureen Eggmann, Sascha Lohmüller, David Mola, Juliane Pröll, Matti Sandqvist, Isabel Steuer, Sebastian Zelada
Lektorat	Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Esther Marsch, Heidi Schmidt
Layout	Matthias Schöffel (Ltg.), Sandra Wendorf, Stefanie Zehetbauer
Layoutkoordination	Albert Kraus
Titelgestaltung	Matthias Schöffel
Vertrieb/Abonnement	Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing	Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion	Thomas Eder, Jörg Gleichmar (Ltg.)

www.n-zone.de

Head of Online	Christian Müller
Chefredakteur Online	Wolfgang Fischer
SEO/Produktmanagement	Stefan Wölfel
Redaktion	Matthias Dammes, Max Falkenstern, Marc-Carsten Hatke, Maik Koch, David Martin
Entwicklung	Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora, Ruben Engelmann
Webdesign	Tony von Biedenfeld, Daniel Popa

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Verantwortlich für den Anzeigenteil
Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Alto Mair: Tel.: +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Anne Müller: Tel.: +49 221 2716-251; anne.mueller@computec.de
Judith Gratias-Klamt: Tel.: +49 221 2716-252; judith.gratias-klamt@computec.de

Head of Digital Sales
Jens-Ole Quiel: Tel.: +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Anzeigenberatung Online
Weischer Online GmbH, Elbberg 7, 22767 Hamburg
Telefon: +49 40 809058-2239; Fax: +49 40 809058-3239
www.weischeronline.de

Anzeigendisposition	anzeigen@computec.de
Datenübertragung	via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 29 vom 01.01.2016

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen in Deutschland, Österreich, Schweiz und weitere Länder ist Ihr Computec-Team unter:

E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 50,00
Österreich: € 57,50
Ausland: € 62,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1–3, 20355 Hamburg, www.dpv.de
Druck: Quad/Graphics Europe, 120 Pultuska Street, 07-200 Wyszków, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

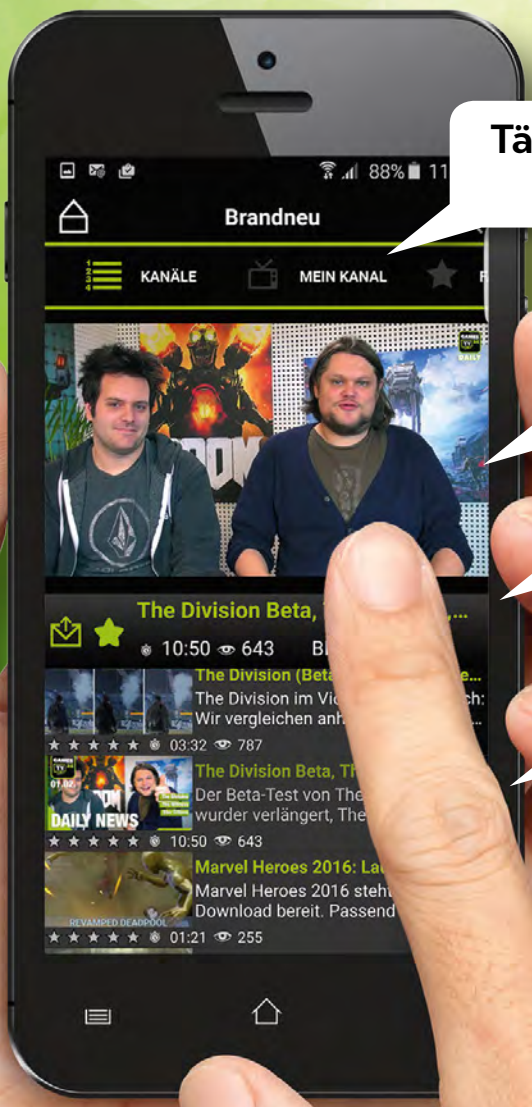
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, PLAY 4, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASYLINUX, RASPBERRY PI GEEK

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, HARPER'S BAZAAR
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM, MEN'S HEALTH

DIE VIDEO-APP FÜR GAMER

GAMES TV 24

Kostenlos



Tägliche & wöchentliche News-Show!

Täglich brandheiße Gaming-Clips für PS4, Xbox One, Wii U, PC und Mobile

Die besten Kino-Trailer

Über 20.000 Videos in der Datenbank!

DAS SAGEN DIE USER:

»Wunderbar! Habt ihr gut gemacht!«

»Top! Weiter so und danke!«

»Super App für Videospielfans. :-)«

»Mein eigenes Spielefernsehen! Informativ, übersichtlich und kompetent aufbereitet.«

SCHON ÜBER 100.000 USER!

Erhältlich im App Store

Downloaden im Windows Store

Google play

/gamestv24

www.gamestv24.de

Ein Produkt der computec MEDIA

VIDEO GAMES LIVE™

IN CONCERT

mit Tommy Tallarico

MUSIK DER BESTEN VIDEOSPIELE LIVE
MIT ORCHESTER UND CHOR

MÜNCHEN
Philharmonie im Gasteig
23.03.2016
20:00 UHR

WIEN
Wiener Konzerthaus
24.03.2016
19:30 UHR

STUTTGART
Liederhalle Beethovensaal
26.03.2016
19:00 UHR

"Bezaubernd! Bombastisch!" - NY Times

"Incredible! Dramatic!" – BBC News

„Die Show ist ein audiovisuelles Erlebnis" - BILD

Tickets erhältlich unter: www.eventim.de oder
www.videogameslive.com

eventim